



PlayStation®2

PlayStation®
Revista Oficial - España

138 ★ JULIO 2012 • 2,95 € / CANARIAS 3,10

2'95€

GRUPO ZETA

¡37 PÁGINAS CON LO MEJOR DE LA FERIA!

E3

BEYOND: TWO SOULS
THE LAST OF US WATCH DOGS
ASSASSIN'S CREED III
NEED FOR SPEED: MOST WANTED
RESIDENT EVIL 6
GOD OF WAR: ASCENSION
DEAD SPACE 3
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
TOMB RAIDER
DISHONORED DARKSIDERS II
COD: BLACK OPS II...

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Comienza la guerra de los shooters

PS3 PlayStation 3

¡LOS BOMBAZOS DEL VERANO A EXAMEN!

Lollipop Chainsaw ★ Ghost Recon: Future Soldier ★ Juego De Tronos ★ Gravity Rush

PlayStation®
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, LUCÍA PERDOMO, JAVIER BAUTISTA, BRUNO LOUVIERS, MARÍA EMEGÉ, RAÚL BARRANTES, SARA BORONDO, DAVID HERNÁNDEZ, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/Orduña, 3, 28034 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

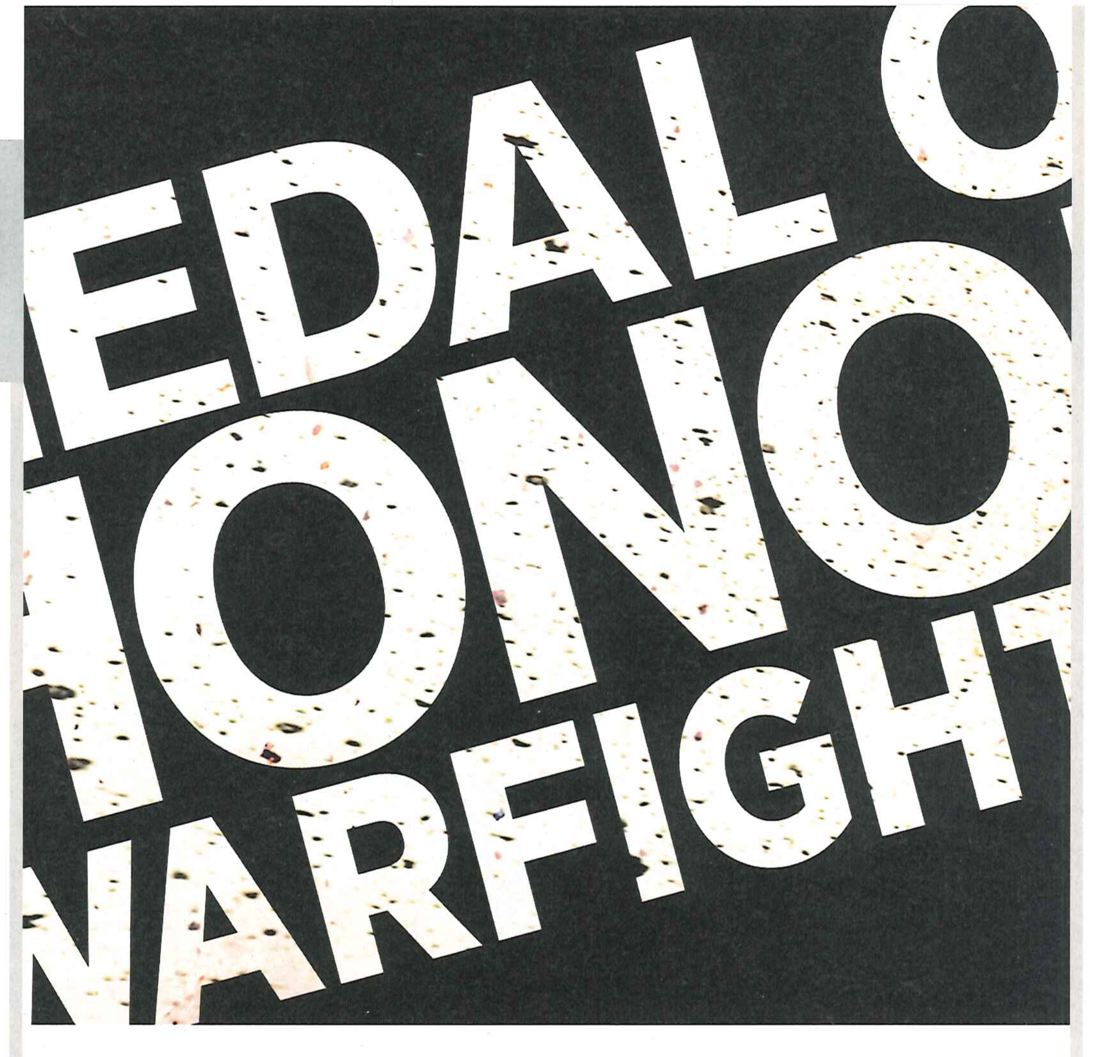
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*, **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*, **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Un salto cualitativo

Puede dar la impresión de que el E3 de este año ha sido ligeramente descafeinado respecto a ediciones anteriores. La primera percepción ha sido esa y es difícil quitársela de encima, pero si repasamos los títulos allí presentados hay que reconocer que la sensación final es de madurez y respeto. Menos juegos y de mayor calidad, algo que el sector debería haber planteado de forma más rigurosa desde hace más tiempo. Entre los discípulos avanzados de las sagas económicamente más agradecidas (Assassin's Creed, God Of War, Call Of Duty, Resident Evil...) han brillado con una fuerza especial e inesperada los ya universalmente populares Beyond: Two Souls, Watch Dogs y The Last Of Us; sin duda, nuevas referencias del horizonte artificial del videojuego. Lo dicho, apuestas -casi- seguras, sazonadas con la nueva generación de próximas franquicias fundacionales. Aprovecho la ocasión para enviar un abrazo de admiración y apoyo a nuestros irreductibles amigos de Marca Player David, Chema, Gustavo y al resto del equipo, a los que deseamos la mayor de las suertes en su nuevo, potente y seguro que exitoso, proyecto.

Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Contando los días que quedan para visitar el reino de Oolacile.»
Mi juego favorito
Dragon's Dogma



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Mi final boss más odiado de todos los tiempos se llama Migrañer.»
Mi juego favorito
Lollipop Chainsaw



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Voy a ver cómo engaño al dire para poder analizar Beyond: Two Souls.»
Mi juego favorito
The Ratchet & Clank Trilogy



Pedro «John Tones» Berruezo
«Me he ido a Berlín a conocer Dubái. La loca vida de la prensa especializada.»
Mi juego favorito
Lollipop Chainsaw

José Manuel «Lloyd» Tornero
«He comprado un flotador a mi PS Vita para no salir de la piscina.»
Mi juego favorito
Dragon's Dogma



Lucía «Lucky» Perdomo
«Sueño con ver algún día Iombax en mi PS Vita.»
Mi juego favorito
Dragon's Dogma



Javier «De Lúcar» Bautista
«Volar en taxi sobre el asfalto... morir sin soltar el mando. Por ejemplo.»
Mi juego favorito
SBK Generations




María Emegé
«De pequeña jugaba a Doom en vez de a las muñecas, ¿os lo podéis creer?»
Mi juego favorito
Max Payne 3



★138 Julio 2012

Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.

E3

Te contamos lo mejor que se vio, y jugó, en la feria de videojuegos más importante, celebrada en Los Ángeles.

6 MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Uno de los grandes bombazos del E3. Primera toma de contacto con la guerra asimétrica de EA.

78 SPEC OPS: THE LINE

Dubái, los Delta Force... Un shooter con valores humanos que pegará fuerte este verano. No lo pierdas de vista.



PlayStation®
Revista Oficial - España

60 GRAVITY RUSH
La epopeya vertical de PS Vita no te dejará indiferente. Te contamos porqué.

88 ZONA VIP MARIO CASAS
Transformamos al actor de Tengo ganas de ti en un luchador de Reality Fighters.



72 THE R&C TRILOGY
Las tres primeras entregas de PS2 ahora en alta definición.

68 GHOST RECON: FUTURE SOLDIER
La contienda bélica del futuro, a examen por nuestro experto.



64 LOLLIPOP CHAINSAW
Todos sus secretos y barbaridades al descubierto.

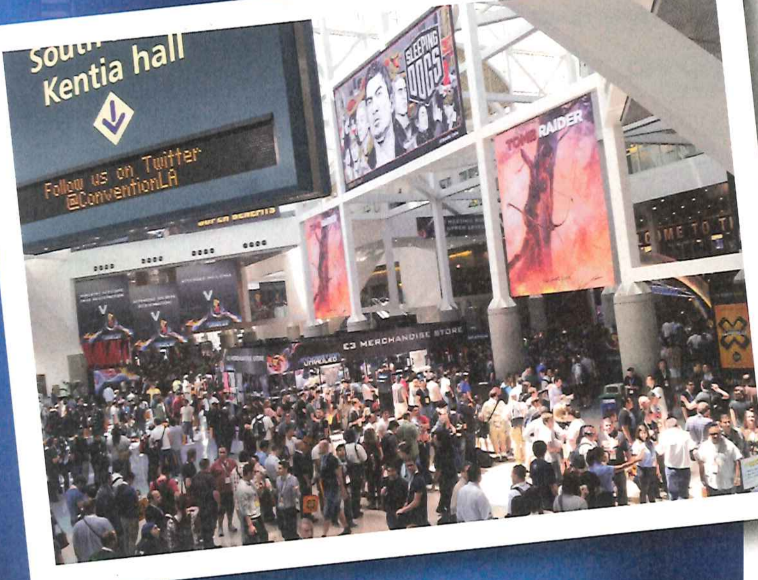
News

ÚLTIMA HORA

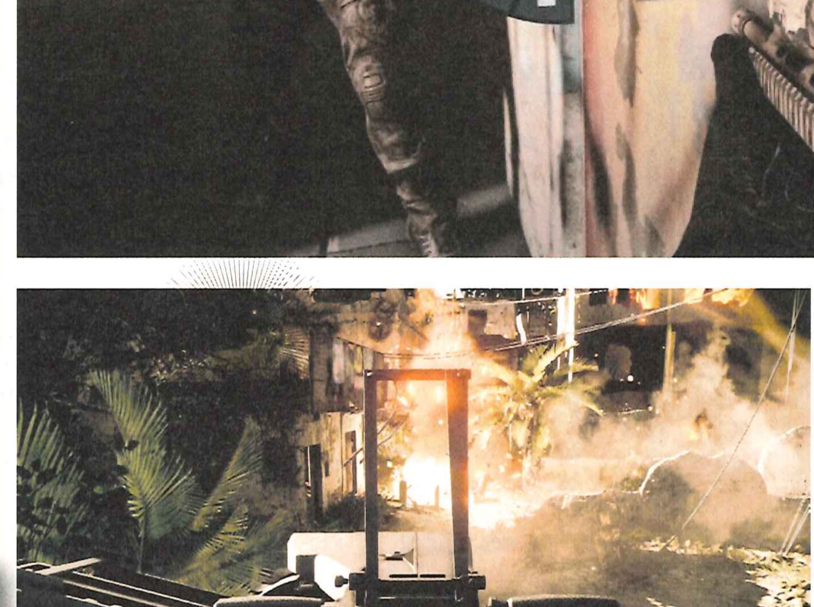
E3

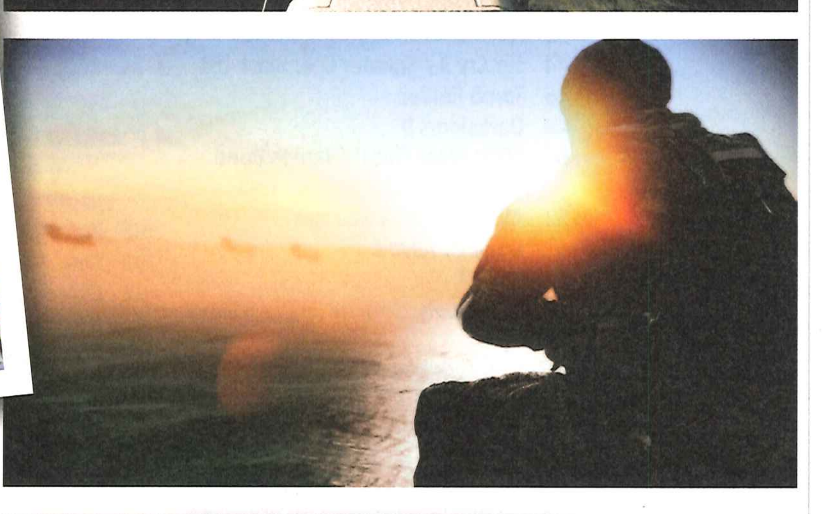
La feria de este año ha mirado poco hacia el futuro, concentrándose en los lanzamientos de los próximos meses y la primavera de 2013. Muchas sorpresas y menos ansiedad pues, en un catálogo de juegos alucinantes para sobremesa y portátil que en breve estarán en vuestras manos. Para ir abriendo boca, os contamos nuestras impresiones de todo lo que vimos y jugamos en Los Ángeles, que fue mucho.

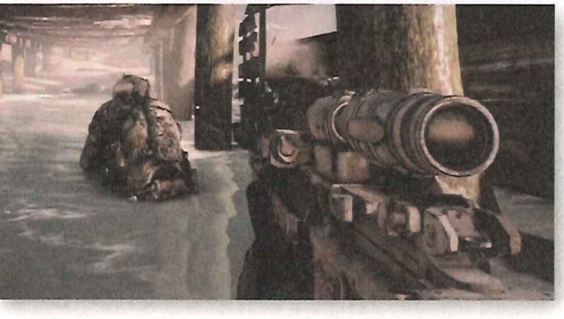
*Por **Javi Sánchez (Los Ángeles), Anna, Nemesis & Lloyd (Madrid)***



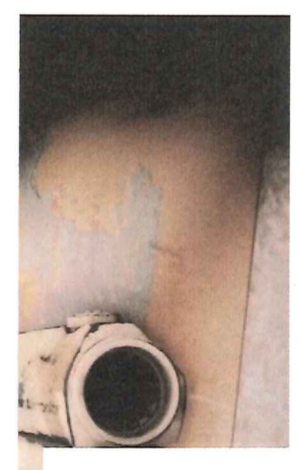
Sumario



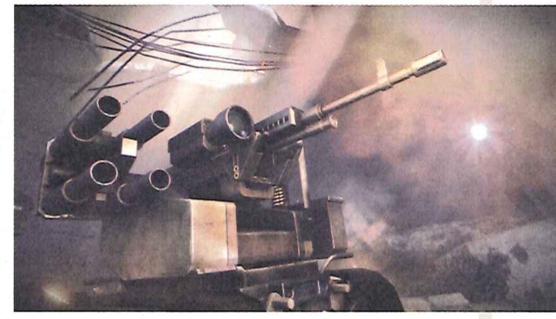




El amor en la fidelidad armamentística. Desde el Black de Criterion (que realista no era) no habíamos visto tanto gusto por las armas de fuego, hasta el último detalle, incluidos golpecitos en el cargador para que no se encasquille la munición pesada.







En ocasiones, la sorpresa será tu mayor arma: tira la puerta abajo y acaba con varios enemigos a la vez antes de que reaccionen.



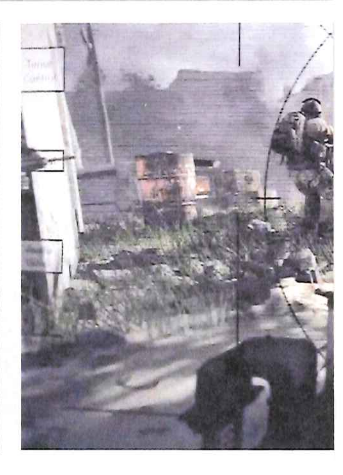


Medal Of Honor Warfighter

Las fuerzas especiales de Danger Close asaltan el trono del multijugador

El relanzamiento de *Medal Of Honor* en 2010 consiguió momentos brillantes en el sobreexplotado género del *shooter* militarista, con una campaña fidedigna y realista que se olvidaba de las heroicidades de cartón piedra de la competencia. Una historia basada en hechos reales, recabada de primera mano, que huía de los excesos explosivos y se planteaba como el retrato cercano de hombres más duros que su blindaje personal. Sin embargo, **Danger Close** se quedó con ganas de más, después de que las fechas de desarrollo obligaran a que **DICE** se hiciera cargo del multijugador. Para ***Warfighter***, mientras aumentaban el alcance de su idea original (contar con fuerzas especiales de todo el mundo y crear una campaña basada en misiones reales de los distintos puntos calientes del mundo, ya sea en campo de batalla o en las nefastas acciones de la Guerra contra el Terror), fue esa colaboración con distintos equipos especiales de una decena de países la que les dio la idea para el multijugador, que pudimos probar por primera vez en la feria. Todo gira en torno a un concepto estándar en las fuerzas especiales: escuadras de dos miembros. Parejas acostumbradas a


El multijugador ya no se parece a Battlefield. Ni a nada. Danger Close ha conseguido lo más difícil: tener identidad propia y original.

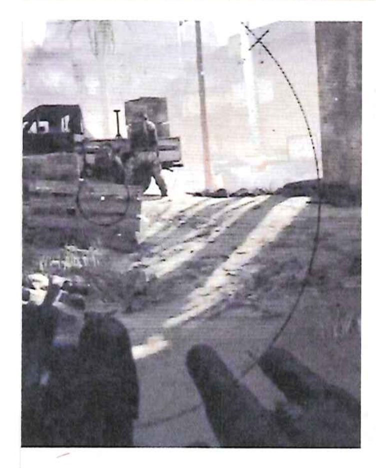




trabajar de forma conjunta en territorio hostil y acostumbradas a dejar sus vidas en manos del compañero. La traducción jugable de ese concepto en ***Warfighter*** es simple: tienes un compañero de escuadra, al que puedes rastrear en todo momento. Saber dónde está sin necesidad de comunicarse, ver lo que hace a sabiendas de que él también te tiene controlado a ti. En la *demo* multijugador, un mapa somalí en el que los dos equipos peleábamos por capturar y mantener tres puntos de control a un ritmo frenético, la mecánica de parejas consiguió que en un par de asaltos equipos de dos hombres tomaran rutas complementarias, cambiasen de rol según las exigencias del momento (de francotirador a ametrallador, a soldado de asalto, a infiltrador, a...) y el equipo se fraccionase en parejas con un grado de efectividad extremo en ambos bandos. Con un par de giros de guion, ya que si tu compañero cae abatido, tienes dos opciones: retirarte del fregado y permanecer un par de segundos a cubierto, garantizando que tu compañero reaparecerá antes y pegado a tu posición... O vengarle y asaltar a su asesino. Si le tumbas, tu colega reaparecerá al instante. Si te matan, tendréis que empezar bastante más atrás. Si no consigues acabar con el otro, solo estarás alargando el *respawn* de tu pareja. Y en un multi como el de ***Warfighter***, en el que cada segundo cuenta, hay que sopesar el riesgo. Es genial ver cómo te empuja a no ser heroico, ni buscar el mayor número de *kills*, ni fastidiar la partida. Porque -tened miedo, niñatos del multi-, ahora tu *tempo* también depende de tu compañero. Pórtate como un idiota, y jugarás menos. Actúa como un buen camarada, y todo tu equipo -no solo la pareja- saldrá ganando. La definición de las clases y sus habilidades también están enfocadas a esa idea de trabajo en equipo. Un infiltrador podrá ver durante unos momentos la posición de los enemigos, otro podrá convocar drones no tripulados que creen una zona de exclusión aérea, un tercero bombardear una posición con fuego de mortero abriendo paso a los camaradas... Por nuestra parte, el ametrallador canadiense con el que más tiempo pasamos (en un juego nuevo solo tenemos un lema: ante la duda, fuego de cobertura) se reveló como una pieza inestimable de equipo con su habilidad para convocar un *Black Hawk* que permita la inserción de compañeros. Y, de paso, controlar la *Minigun* montada con la que taponar un cuello de botella apilando cadáveres, hasta que el equipo contrario se da cuenta de que lo que hace falta es un francotirador *Navy Seal* contra un blan-

Fastidia un poco que, de momento, los roles estén ligados a cada cuerpo. ¿Un francotirador Navy Seal? ¡Dame el Dragunov de un Spet Natz!









MOH es un soplo de aire fresco entre tanto shooter militar



co inmóvil, al que contestamos con un ataque de infiltración. Y así todo el rato. Esa dinámica de cambio de roles no solo ofrece una profundidad táctica fabulosa, sino que convierte cada asalto en un metajuego de estrategia: ¿qué hace falta en cada momento para ser el mejor? ¿A qué está jugando mi compañero de escuadra? ¿Cómo encajamos mejor? Sin comunicarnos entre nosotros, ambos equipos evolucionaron de un puñado de jugadores de *death match* a una unidad engrasada en solo 20 minutos. Las posibilidades con amigos y usando comunicación por voz se nos antojan infinitas, en un juego que solo tiene una idea en la cabeza: no ser repetitivo, sacarte de tu zona de confort cada 30 segundos y obligarte a repensar todo. Si un solo mapa, con un único modo, ya nos pareció el equivalente a una de esas *demos* donde te muestran veinte situaciones distintas, el potencial final de este ***Warfighter*** puede revolucionar el concepto en el que los *shooter* militaristas se han estancado en los últimos años. Y con una idea tan simple como implantar el cooperativo entre dos en un entorno de multijugador competitivo. La pelota, cuando llegue al mercado, estará en manos de los jugadores: por un juego On-line menos viciado por el ego y la mentalidad *death match*. Gracias, **Danger Close**.

ENTREVISTA CON...



KRISTOFFER BERGQVIST
Director Creativo de MOH

¿Cuál es la base para el multijugador de *Warfighter*? No hay villanos, solo fuerzas especiales...
Para preparar el juego trabajamos muy de cerca con miembros de los cuerpos que aparecen en él, para buscar el realismo. Y nos llamaba la atención una cosa: todos hablaban con muchísimo respeto del resto. Así que se nos ocurrió enfrentarles. El multijugador es una especie de concurso de méritos para ver quién es el mejor, aunque siempre con la idea del trabajo en equipo.

Hemos visto puntuaciones individuales. ¿Cómo influyen estas en el desarrollo?
Habrá una progresión, sí, pero no aquella a la que todo el mundo está acostumbrado. Igual que hemos hecho algo distinto con el juego en equipo (los *Fire Teams*), todos los elementos del multijugador están enfocados a esa colaboración entre soldados. De momento, es todo lo que podemos decir. Lo que sí hemos incluido es la posibilidad de personalizar tus armas, con equipo real y fabricantes reales que nos han suministrado todo tipo de materiales armamentísticos. Cada participante, cada soldado -y su armamento- será único.

¿Cuál es el máximo de jugadores?
La mayor parte de los mapas y modos soportan 10 contra 10; 20 jugadores disparándose entre ellos. Sin embargo, hay unos cuantos en los que hemos visto que funcionaba mejor seis contra seis, para ver mejor los roles de cada cuerpo. La idea es que los jugadores aprendan a utilizar los distintos cuerpos en una dinámica cooperativa, complementando sus tácticas entre sí. En esos mapas «reducidos», el resultado es realmente espectacular.













Dead Space 3

El survival claustrofóbico de Visceral se vuelve cooperativo y mucho más movidito, con un ojo mirando a Capcom

PS3 PlayStation 3

A la venta en FEBRERO 2013

Los desarrolladores tienen muy mala uva: un planeta helado en el que criaturas mutantes asaltan a un protagonista desquiciado remite al jugador directamente al universo de *La Cosa* de John Carpenter. O a *Lost Planet*, si nos pusiéramos tiquismiquis. Pero no, aunque ***Dead Space 3*** sea un juego más orientado a la acción y en la que el viejo Isaac Clarke se ve acompañado por otro ingeniero (John Carver) prometiendo nuevas mecánicas de *puzzles* y acción. El juego presentará un cooperativo instantáneo que no partirá el flujo de la partida ni al entrar ni al salir y, de paso, añade ingredientes nuevos al recetario de Isaac: una voltereta para escabullirnos de los disparos como la de Shepard/Marcus Phoenix/disparador en tercera persona al uso y... Un momento. ¿Disparos? Ajá. La otra novedad de la entrega es que los necromorfos van a ser el menor de nuestros problemas. Después de todo, nuestro ingeniero ya sabe cómo reciclarlos a plasmazo limpio. Pero, pobre demente, ahora se va a tener que enfrentar a humanos. Veremos cómo afecta eso a la frágil psique de Isaac, que además anda preocupado en busca de Ellie, desaparecida tras estrellarse ambos en el planeta helado, *Tau Volantis*. Y ya que hablamos de lo tarado que anda: ¿John Carver existe? ¿No es un poco raro y conveniente que Isaac encuentre un alter ego en el pompis del universo? ¿O es que está más tarado? Tanto da: la *demo* no deja mucho tiempo para pensar en los problemas psicológicos cuando hay otros más inmediatos, como taladros gigantes de escabroso diseño o el tamaño enorme de los nuevos necromorfos. Sea como sea, ***Dead Space 3*** juega el papel del *Resident Evil 4*: del *survival* íntimo y personal a la acción marcada por el horror. ¿Es un buen cambio? De momento, es distinto. Que para la «secuelitis» nunca viene mal.



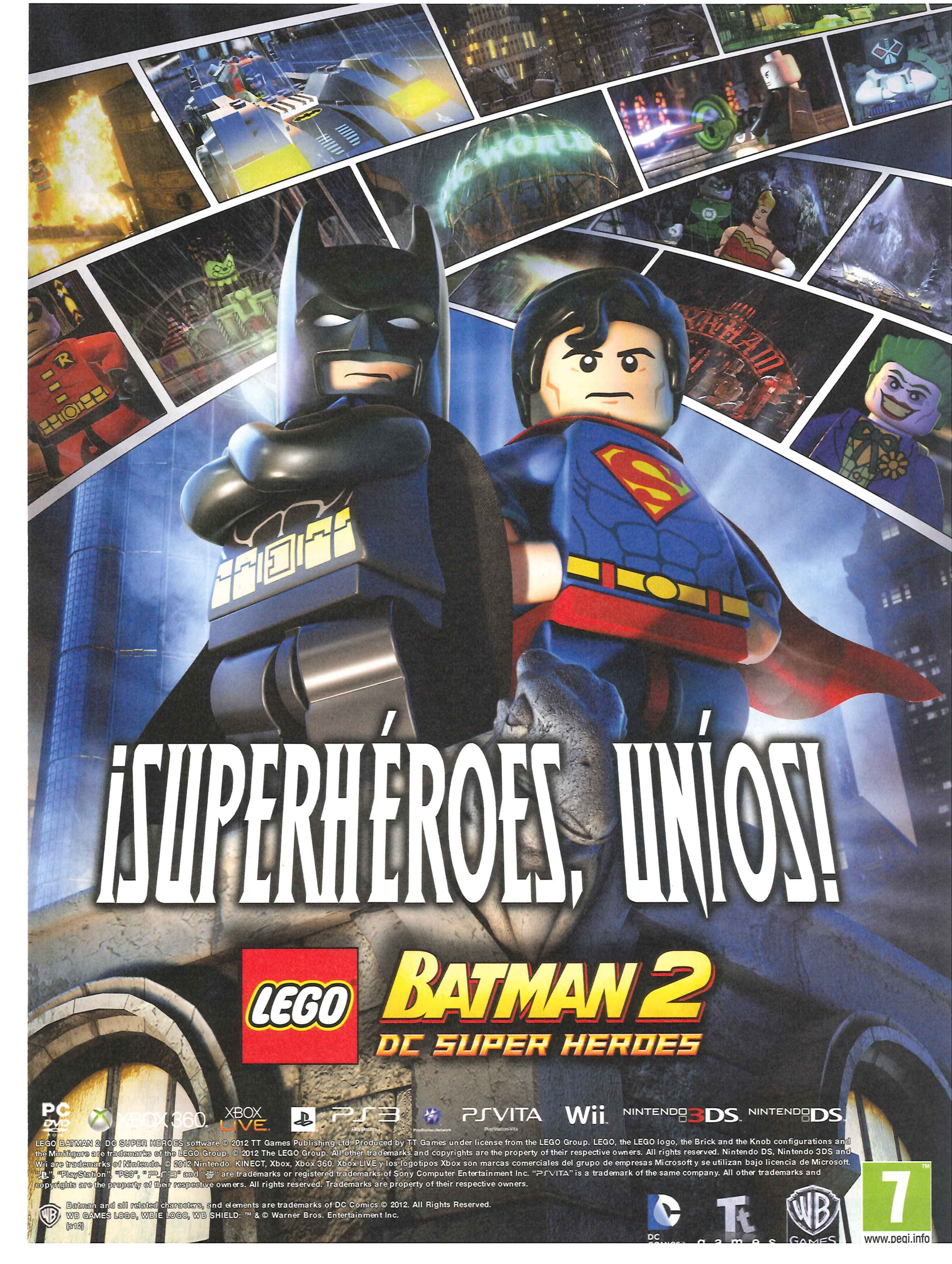


Los necromorfos cada día parecen más las criaturas de un «mad doktor» nazi de los tebeos y menos las pesadillas de Clive Barker. Aunque, mientras podamos mutilarlos con precisión quirúrgica, nos da igual.



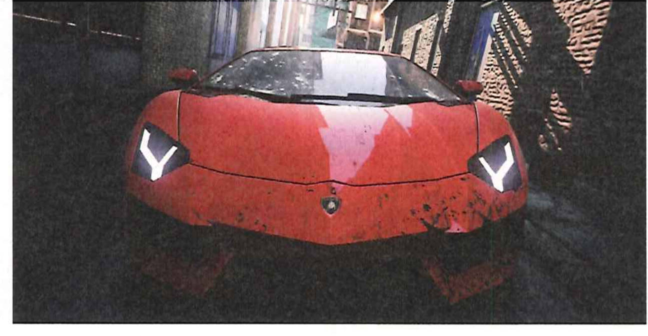
«Y, dime, John, no conocerás por casualidad a una chica llamada Nicole, ¿no?» En serio, estamos muy preocupados por la salud mental de Isaac. Y por saber más cosas de John Carver, el hombre tras el nuevo casco.





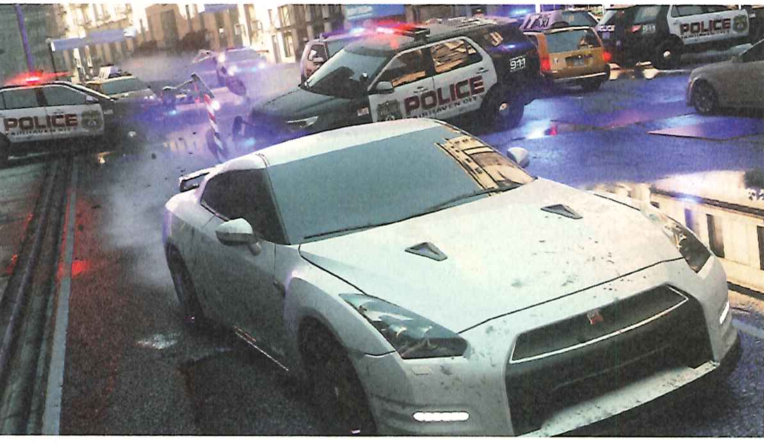
¡SUPERHÉROES, UNÍOS!
LEGO
BATMAN 2
DC SUPER HEROES
PC DVD
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PSVITA
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES software © 2012 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2012 The LEGO Group. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Nintendo DS, Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSVITA" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.
Batman and all related characters, and elements are trademarks of DC Comics © 2012. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s12)
7
www.pegi.info






Los callejones no solo sirven para esconderse de la policía, sino que también funcionan como garajes urbanos donde cambiar de vehículo.





Reventar un control policial es uno de los pequeños placeres de la vida. Si encima es en multijugador y aprovechas para estampar a alguno de los contrarios, la cosa roza el placer absoluto. La velocidad y la respuesta de los vehículos son lo esperable en Criterion: perfectas.

PSVITA · PS3 · A la venta en NOVIEMBRE 2012

Need For Speed Most Wanted

El puñetazo motorizado de Criterion encima de la mesa

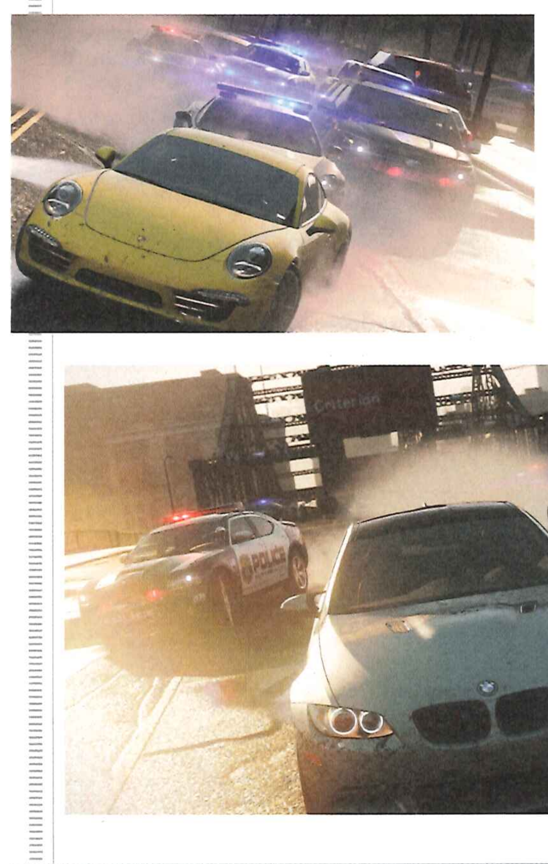
No es ***Burnout***. Así nos respondieron en **Criterion** cuando preguntamos por un *Crash Mode* en este ***Most Wanted***. No es *Burnout*... Pero es un juego de **Criterion**. Sin duda: tras años de tropezar con distintas piedras y estudios, en **EA** volvieron a pedir a nuestro desarrollador favorito que les sacara las castañas del fuego. Pero esta vez no con un *Hot Pursuit* que sonaba a *Need For Speed: Mario Kart*. Sino con un titulazo que nos remite directamente a *Burnout Paradise*, posiblemente uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Pero no es *Burnout*: tenemos los supercoches (reales, ventajas de *NFS*), una ciudad abierta con un diseño fantástico (***«La carretera es solo el tutorial»***) y la implantación de los *takedowns* con toda la gloria ralentizada de la casa. Pero no es *Burnout*. Es ***Need For Speed: Most Wanted***. O, tanto da, es **Criterion** poniéndose la capa de superhéroe y rescatando una franquicia que, por fin, tiene lo que merece desde *NFS V Porsche Unleashed*: un juego de coches que debería flipar a cualquier jugador con un mínimo de buen gusto, aunque abomine del género. Porque si un juego en el que se va a 200 por hora empotrando a rivales como si fueran agentes de Matrix no te saca la *«Necesidad De Velocidad»*, estás muerto por dentro. Y no. No es *Burnout*.





Una de las cosas que pudimos ver en la demo -aparte de graficazos como estos- fueron mods para los vehículos. Los coches, al parecer, serán configurables. Regocijáos, fans del tuning, porque ha vuelto a la saga.

«La ciudad es la savana, y yo soy su león». El mundo abierto de Most Wanted sirve, entre otras cosas, para practicar parkour motorizado: la carretera es para los débiles.







Caos. Ballet de alta cilindrada. Destrucción absurda de vehículos. Y con el ritmo de un colibrí: si parpadeas, te lo pierdes. Excepto los accidentes, claro.

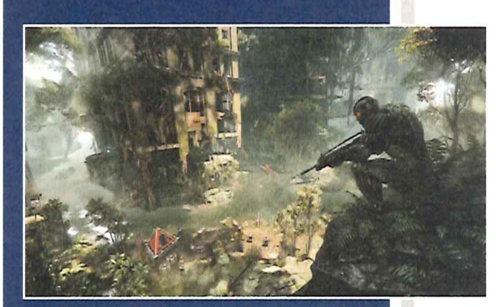


Crysis 3

PS3

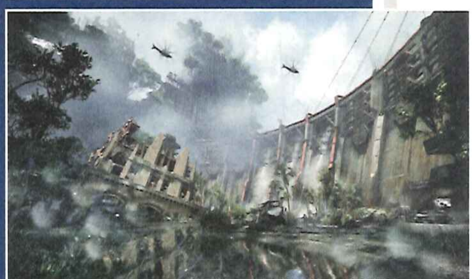
A la venta en MARZO 2013

Todos los desarrolladores de **EA** se encuentran entregados al *Frostbite 2* para *shooters*. ¿Todos? ¡No! La aldea de **Crytek** resiste con su enésima revisión del *CryEngine* que, por lo que hemos visto, deja en bragas al apresurado *Crysis 2*. Nueva York es ahora una selva literal, que no de asfalto, y los *Ceph* se han hecho con el control del planeta. Ahora el hombre del nanotraje no es un soldado, sino un luchador de la resistencia, dando más sentido a las posibilidades de sigilo. En la demostración, eso sí, solo nos enfrentamos a humanos, mientras asaltamos y saboteamos distintas instalaciones de Cell, arco en ristre.











Armored Kill nos da tanques que explotan en bellos parajes. Y helicópteros también, pero ¡eh! tanques, por decenas.





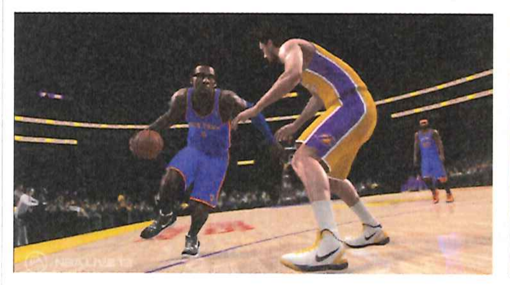




Battlefield 3 Premium

Cinco expansiones y modos exclusivos para los acérrimos de DICE

Aunque ya sabíamos que ***Premium*** existía, la presentación de **EA** nos dejó un tanto apabullados por lo que ofrece: una suscripción anual que permite disfrutar de las cinco expansiones existentes o por venir (incluyendo *End Game*, que pondrá punto y final a esta entrega), un porrón de armas y vehículos, un cuchillo exclusivo para presumir en garganta ajena y modos de juego a porrillo, cada uno centrado en un aspecto de la inmensidad del multijugador de *Battlefield* (infantería, vehículos terrestres, aéreos, entornos cerrados, etcétera). Pero la principal ventaja de los suscriptores (49,99 $ al año), aparte de dos semanas de acceso exclusivo a los futuros DLC, es que tendrán prioridad en las colas del servidor, algo más intangible que el contenido extra descargable, pero mucho más práctico a medio plazo. Los modos que probamos nos demostraron que aún queda ***Battlefield 3*** para rato.





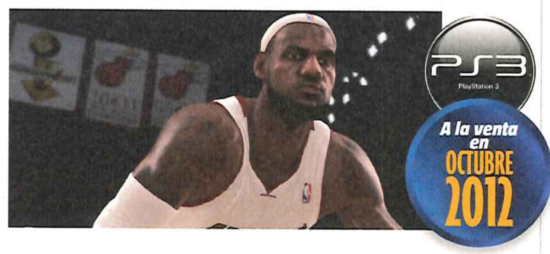


NBA Live 13

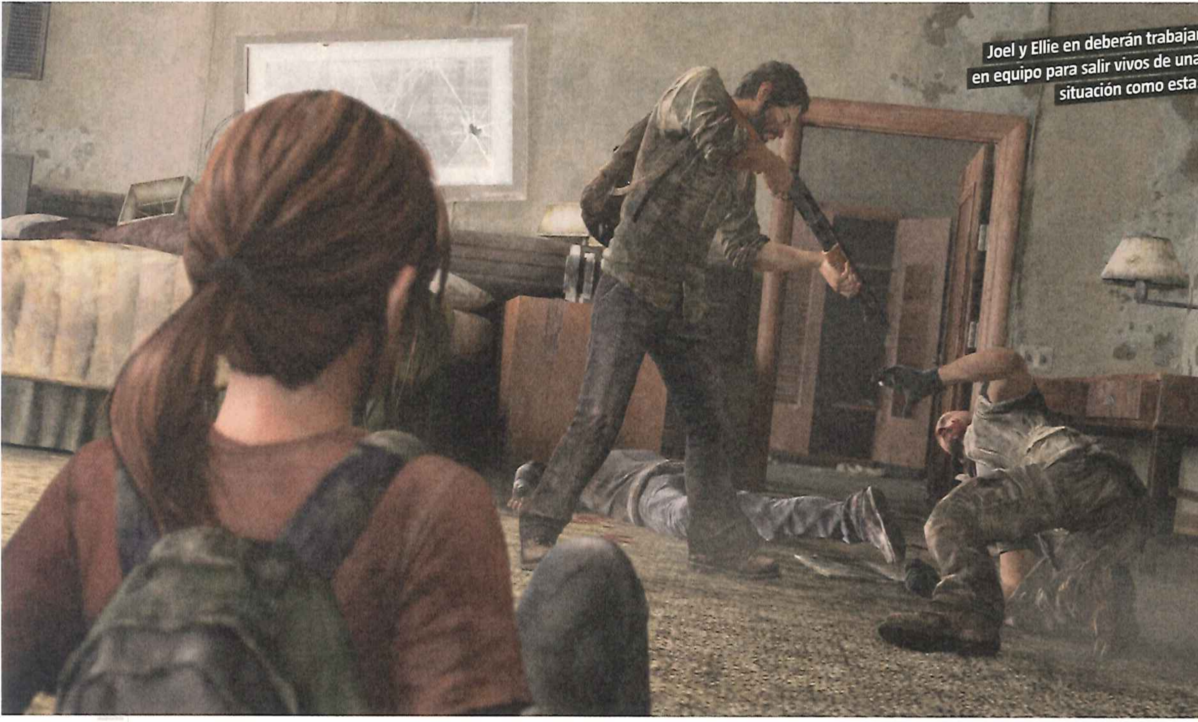
A puerta cerrada, pudimos ver en primicia el esperado retorno de EA Sports a su saga estrella

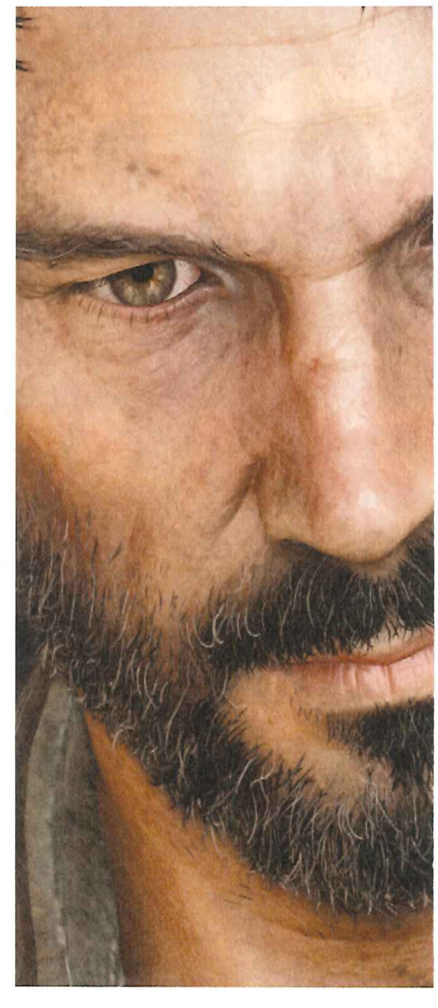
Saben a qué se enfrentan y no tienen miedo. Tras el desastre del frustrado *Elite*, **EA Sports** tomó la decisión de crear un equipo pequeño que empezase desde cero, dándole la vuelta al parón: en vez de mejorar una secuela, era hora de borrarlo todo y ver qué necesita un juego de baloncesto actual. Y con competencia, además. El resultado, aún en pañales, pero prometedor, ofrece una IA de equipos que aprende en cada partido de los rivales y del juego propio, un sistema de animaciones abiertas en las que uno no queda atrancado en un movimiento y una fidelidad en la presentación de los partidos fruto del trabajo mano a mano con *ESPN*, canal oficial de la NBA. Les echábamos de menos.








Joel y Ellie en deberán trabajar en equipo para salir vivos de una situación como esta.


La historia estará cargada de gran dramatismo para mantener al jugador expectante, pero aún no se ha desvelado qué motiva al rudo Joel a proteger a la chiquilla.

The Last Of Us

Con cuentagotas Naughty Dog desvela parte del gameplay de su próxima obra maestra y, cómo no, nos quedamos con ganas de más...



Muchas de las dudas que teníamos acerca del título de **Naughty Dog** se aclaran tras ver la espectacular demo que se mostró en el **E3**; otras, como qué motiva al veterano Joel a proteger a la jovenzuela Ellie, aún siguen sin respuesta, y los desarrolladores quieren que así sea, aunque aseguraron que la historia entre ambos es bastante sólida e inmersiva. Sin embargo, comprobamos que la acción se conjuga a la perfección con escenas de sigilo, con combates cuerpo a cuerpo, con pruebas de habilidad acrobáticas (la influencia *Uncharted* está presente) y que la inteligencia artificial de los enemigos está tan estudiada y perfeccionada que hasta asusta por su realismo. Si hieren a Joel procura que no deje tras de sí un reguero de sangre pues, cual miguitas de pan a lo *Hansel y Gretel*, los mutantes irán tras él. Esta vez los programadores han optado por un desarrollo más abierto que las aventuras de Drake, ofreciendo al jugador la posibilidad de escoger la ruta a tomar. A veces Ellie tendrá que ayudar a Joel, y otras este tendrá que hacer uso de su artillería para defenderla. Así, durante la demo, vimos desplegar su inventario -vacío de munición- y fabricar un cóctel *molotov* con una botella de alcohol, una venda y un trozo de cuerda, lo que demuestra que la recolección de *ítems* será un factor muy importante. La puesta en escena, brillante, nos traslada a un mundo post-apocalíptico donde la especie humana se ha extinguido a causa de un virus... Sí, efectivamente, te suena a *Soy Leyenda*. Y tanto Bruce como Neil (responsables de ***TLOU***) afirmaron que el filme les sirvió de inspiración.








Para afinar tu puntería contarás con un puntero, lo cual no significa que hagas diana; la IA de los enemigos es tan ajustada que te será difícil predecir sus reacciones.





No solo tendremos que enfrentarnos a los mutantes, sino también a otros supervivientes, no menos peligrosos.

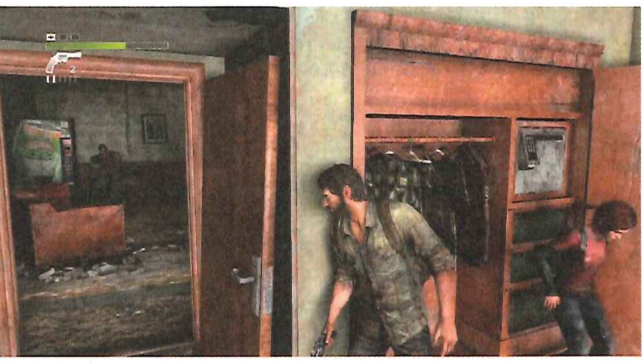
Joel se queda sin munición y crea un cóctel molotov con una botella de alcohol, una venda y un trozo de cuerda.













News

ÚLTIMA HORA



El campo de batalla será nada más y nada menos que los mundos de diferentes juegos de Sony C.E.: Sandover Village de J&D, Metrópolis de R&C...



Podrás enfrentar a Kratos y a Fat Princess... y las risas estarán más que aseguradas.

PlayStation All-Stars

Battle Royale

PS3 PlayStation 3 · PS VITA · A la venta en OTOÑO 2012

Una mezcla exquisita de personajes se enfrentan en peleas melee

Caos, diversión y popurrí de personajes *by* **Sony C.E.** se darán cita en **PS3** y **Vita**. Las batallas son de tipo *melee* y la gracia del juego reside en su modo multijugador *Cross Play* -para hasta cuatro jugadores-, a través del cual los dueños de las versiones de **PS3** y **PS Vita** podrán enfrentarse entre ellos, tanto en modo local como On-line. La entrega portátil, que se pudo probar en la feria, aprovecha todas sus funcionalidades especiales como era de esperar, y todo se mueve a 60 *fps*, ofreciendo una experiencia de lucha única que se ve enriquecida con la gran variedad de personajes y escenarios disponibles. Ver luchar a Kratos, PaRappa, Drake y Fat Princess entre ellos y moverse por *Dreamscape* (*LBP*), con un espectador de lujo como Buzz, no tiene precio.

Wonderbook

El Libro De Los Hechizos

Un libro interactivo basado en el mundo de Harry Potter y la realidad aumentada

La realidad aumentada da un paso más con el *Wonderbook*. Ya no tendrás que utilizar esa feílla «trampilla» roja y blanca que vimos por primera vez con *Eye Pet*; ahora harás uso de un libro de verdad, escrito por Miranda Goshawk del universo de *Harry Potter*, y que la propia J.K. Rowling ha ideado para la ocasión. Cuando abras dicho libro serás transportado a la biblioteca de *Hogwarts*, donde recibirás clases de magia y hechicería. Así pues, como aprendiz de mago cogerás tu *PS move* como si fuera una varita mágica para aprender un total de 20 hechizos, afrontar divertidos minijuegos y, por supuesto, acumular puntos para tu casa, ya sea *Gryffindor*, *Hufflepuff*, *Ravenclaw* o *Slytherin*. Tras este libro interactivo se prevé que le sigan otros títulos.







A la venta en NOVIEMBRE 2012



En la pantalla de TV verás que tu PS Move se convierte en una varita mágica, y deberás manejarlo como tal.







A lo largo de la aventura tendrás que tomar decisiones que marcarán el destino de Jodie. Como en Heavy Rain, habrá distintos finales alternativos.



La lluvia vuelve a estar presente en la nueva obra de Quantic Dream, ofreciendo una connotación dramática en su puesta en escena, como bien se aprecia en la captura.

Beyond Two Souls

Tras el asesino del origami, Quantic Dream nos vuelve a sorprender con una historia dramática, pero con connotaciones sobrenaturales



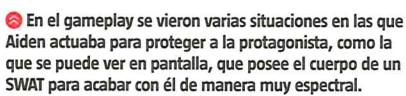
Después de ver *Kara* y haber jugado los distintos finales de *Heavy Rain*, no podemos negar que estábamos deseosos de conocer la nueva creación de **Quantic Dream**. Y lo cierto es que, tras mostrar su declaración de intenciones durante la conferencia de **Sony** en el **E3**, solo podemos decir que David Cage y su equipo han vuelto a superarse: la historia llega al corazón al estar protagonizada por una joven, que ha cobrado vida gracias a la magnífica interpretación de Ellen Page (*Juno*) a través del *full performance capture*; una puesta en escena en la que de nuevo no faltará la lluvia y una iluminación digna de cualquier superproducción cinematográfica. Realismo y credibilidad son sus señas de identidad. Pero lo que de verdad nos dejó sin aliento es que la muchacha, Jodie, tiene una sensibilidad especial y está en contacto con un espíritu llamado Aiden. De nuevo **Quantic Dream** aborda un tema que aterra a la humanidad, pero que a la vez le apasiona: el más allá. La jugabilidad, como en *HR*, está marcada por los *Quick Time Events*, y la novedad la trae el ente, que el jugador podrá controlar en determinados momentos.
Así, como Aiden, podrás vagar por el aire, atravesar paredes y puertas, interactuar con objetos, provocar frío a los vivos y poseerlos. Y es que, podrás meterte en el cuerpo de ciertas personas -las que tengan un áurea dorada- para hacer que actúen de una manera determinada. Sin duda, **Quantic Dream** volverá a marcar un antes y un después en la industria del videojuego.











En el gameplay se vieron varias situaciones en las que Aiden actuaba para proteger a la protagonista, como la que se puede ver en pantalla, que posee el cuerpo de un SWAT para acabar con él de manera muy espectral.



«No queríamos que la experiencia fuera como pilotar un avión», comenta Cage al hablar sobre el control de Aiden, el ente, y continúa: «Queríamos que fuera orgánico como en Flower, donde el movimiento resulta natural».

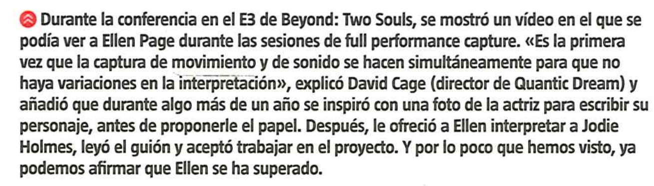




Algunas acciones, como esquivar ataques, se realizarán a través de Quick Time Events.







Durante la conferencia en el E3 de Beyond: Two Souls, se mostró un vídeo en el que se podía ver a Ellen Page durante las sesiones de full performance capture. «Es la primera vez que la captura de movimiento y de sonido se hacen simultáneamente para que no haya variaciones en la interpretación», explicó David Cage (director de Quantic Dream) y añadió que durante algo más de un año se inspiró con una foto de la actriz para escribir su personaje, antes de proponerle el papel. Después, le ofreció a Ellen interpretar a Jodie Holmes, leyó el guión y aceptó trabajar en el proyecto. Y por lo poco que hemos visto, ya podemos afirmar que Ellen se ha superado.





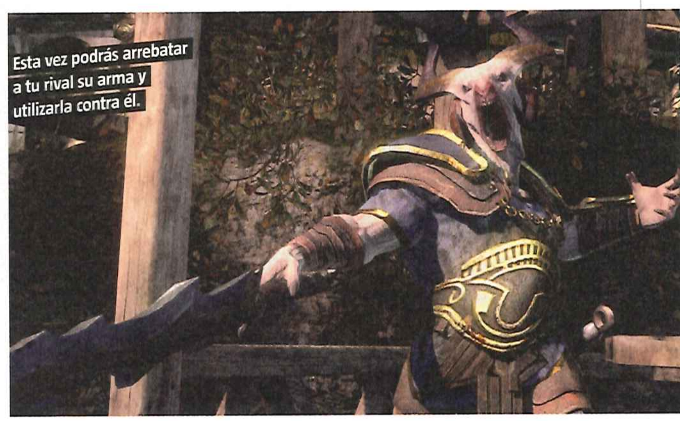
Para evitar el efecto bucle de los movimientos de la protagonista, David Cage grabó a Ellen Page en diferentes acciones durante semanas, como descender por pendientes, andar agachada, caminar perdiendo el equilibrio... Se filmaron distintos andares de la actriz y se mezclaron para que ningún loop se repitiera, y así conseguir mayor realismo y fluidez en las acciones de Jodie Holmes.



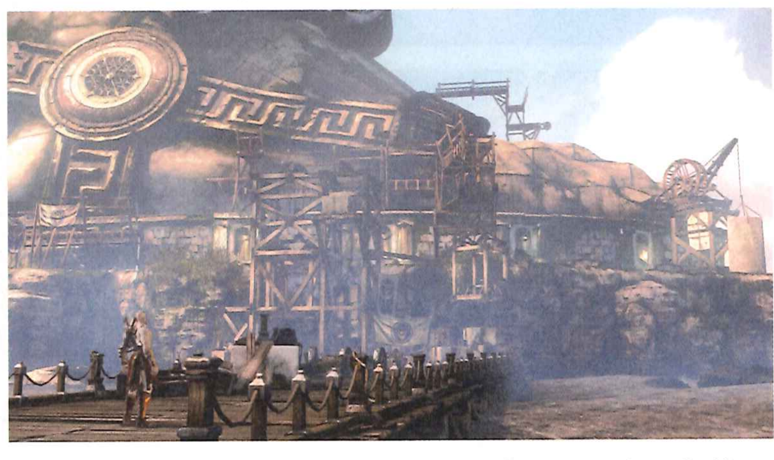







Esta vez podrás arrebatar a tu rival su arma y utilizarla contra él.



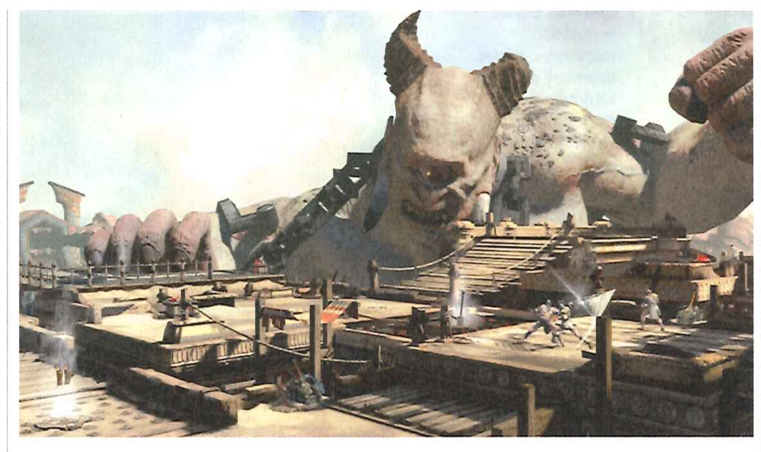

Kratos cuenta con una nueva habilidad, llamada Life Cycle, que le permite controlar el tiempo para devolver los objetos a su lugar original -reconstruyendo el escenario- y así poder continuar su camino. También podrá emplearlo sobre los enemigos y ralentizarles durante el combate.

God Of War Ascension

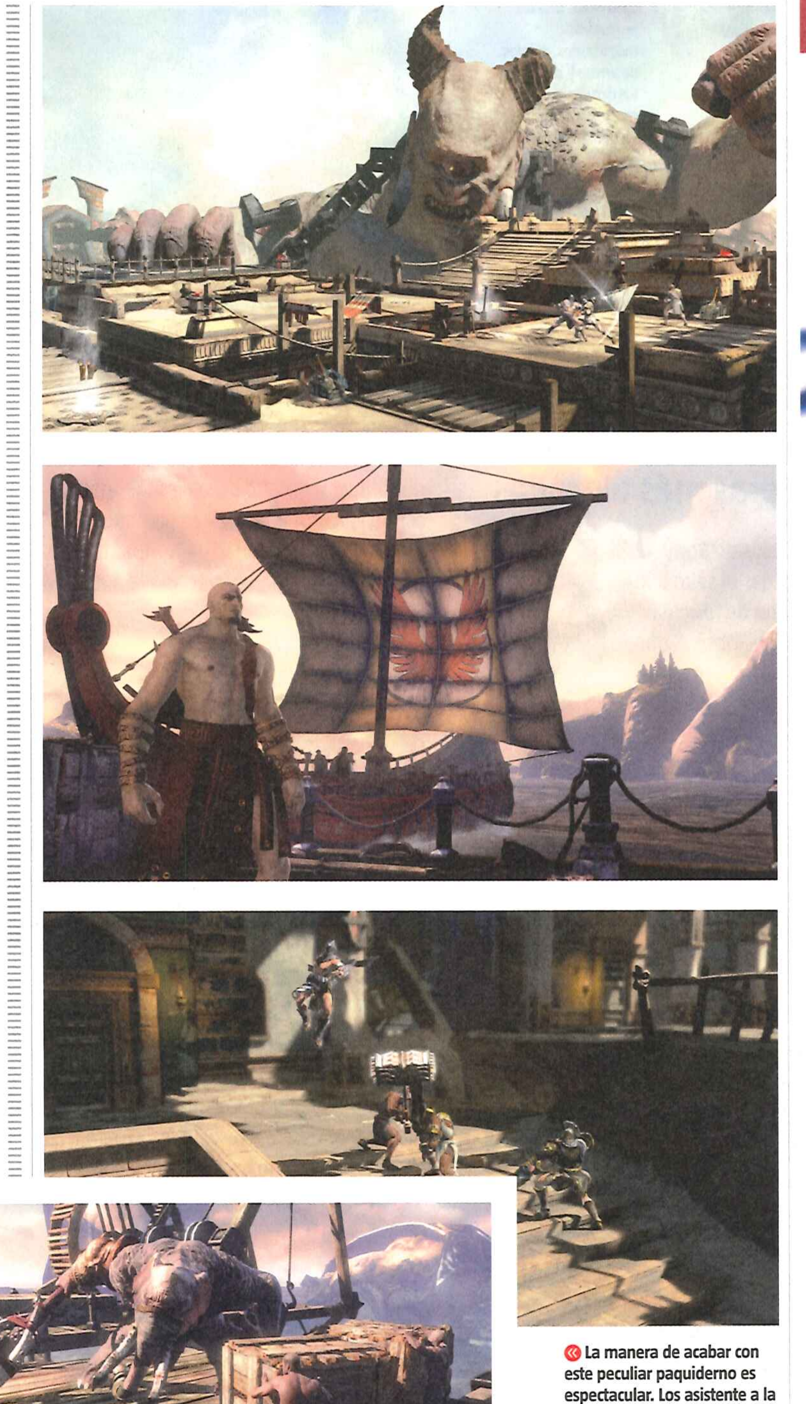


A nueve meses de su lanzamiento, SCE muestra prácticamente todos sus Ases

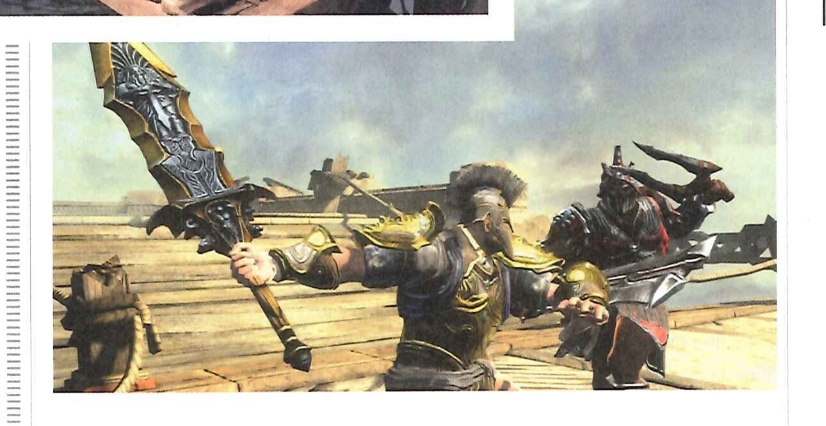
El dios de la guerra mostró prácticamente todas sus cartas en la feria y los asistentes, además, pudieron probar -¡a nueve meses de su lanzamiento!- su joya más preciada: el multijugador. Y también otros muchos aspectos que se han incluido al sistema de combate, tales como la posibilidad de agarrar a los enemigos y lanzarlos, mientras blandes la espada contra otros adversarios; o la opción de robarles sus armas y utilizarlas contra ellos ejecutando espectaculares *combos*. Porque si de algo presume esta -y todas las entregas *GOW*- es de eso, de espectacularidad a nivel visual y jugable. Y esta vez la saga da un paso más allá con la inclusión de una nueva habilidad denominada *Life Cycle*, que permite a Kratos controlar el tiempo y devolver al escenario a su estado original con el fin de reconstruir todo aquello que le impide avanzar en su camino. En la *demo* se ve cómo el entorno adquiere un velo esmeralda, mientras cada elemento se va colocando en el lugar indicado para que Kratos pueda escalar cual Príncipe de Persia. Dicho poder también le capacita para ralentizar a los enemigos con el fin de acabar con ellos más fácilmente. Unos rivales que destacan, por cierto, por su magnitud; a resaltar el hombre elefante que Kratos golpea sádicamente en su cráneo, y el Kraken sobre el que trepa y... Hasta aquí podemos contar, ya que **SCE** nos dejó con la miel en los labios al mostrar cómo el dios se lanza a las profundidades marinas...







La manera de acabar con este peculiar paquiderno es espectacular. Los asistente a la conferencia de Sony, al verlo, le dieron una gran ovación.





Crea tus propios engendros motorizados, dótalos de armas y diseña tus circuitos para compartir con la comunidad de LBP.



LBP Karting

El universo de los sackboys se pasa a las carreras más alocadas





Los traviesos muñecos de **Sony C.E.** han decidido dar el salto a los circuitos de la mano de los creadores de *Modnation Racers*. Con todas las opciones de personalización características de la saga podremos crear nuestros personajes, vehículos o circuitos y compartirlos con nuestros amigos o miembros de una de las comunidades de jugadores más grandes. Este mismo año podremos disfrutar de divertidas carreras tanto en cooperativo como en competitivo, en tantos escenarios como tu mente sea capaz de imaginar.



Sly Cooper
Ladrones en el Tiempo

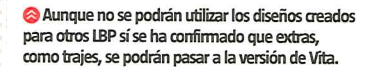
Este **E3** confirma que el mapache amigo de lo ajeno lucirá tan bien en **PS Vita** como lo que hemos podido ver en **PS3**. La versión portátil será un calco de la de sobremesa con sus propios añadidos en el control, además de la posibilidad de compartir datos entre ambas versiones gracias a la nube.



Soul Sacrifice

Kenji Inafune (creador de sagas como *Megaman*) se estrena en **PS Vita** con un sorprendente título en el que podremos sacrificar partes de nuestro cuerpo para alcanzar el máximo poder en medio de monstruos y magos rivales. No estarás solo: podrás formar grupo con otros tres usuarios.





Aunque no se podrán utilizar los diseños creados para otros LBP sí se ha confirmado que extras, como trajes, se podrán pasar a la versión de Vita.



PS VITA
A la venta en
SEPTIEMBRE
2012

Little Big Planet

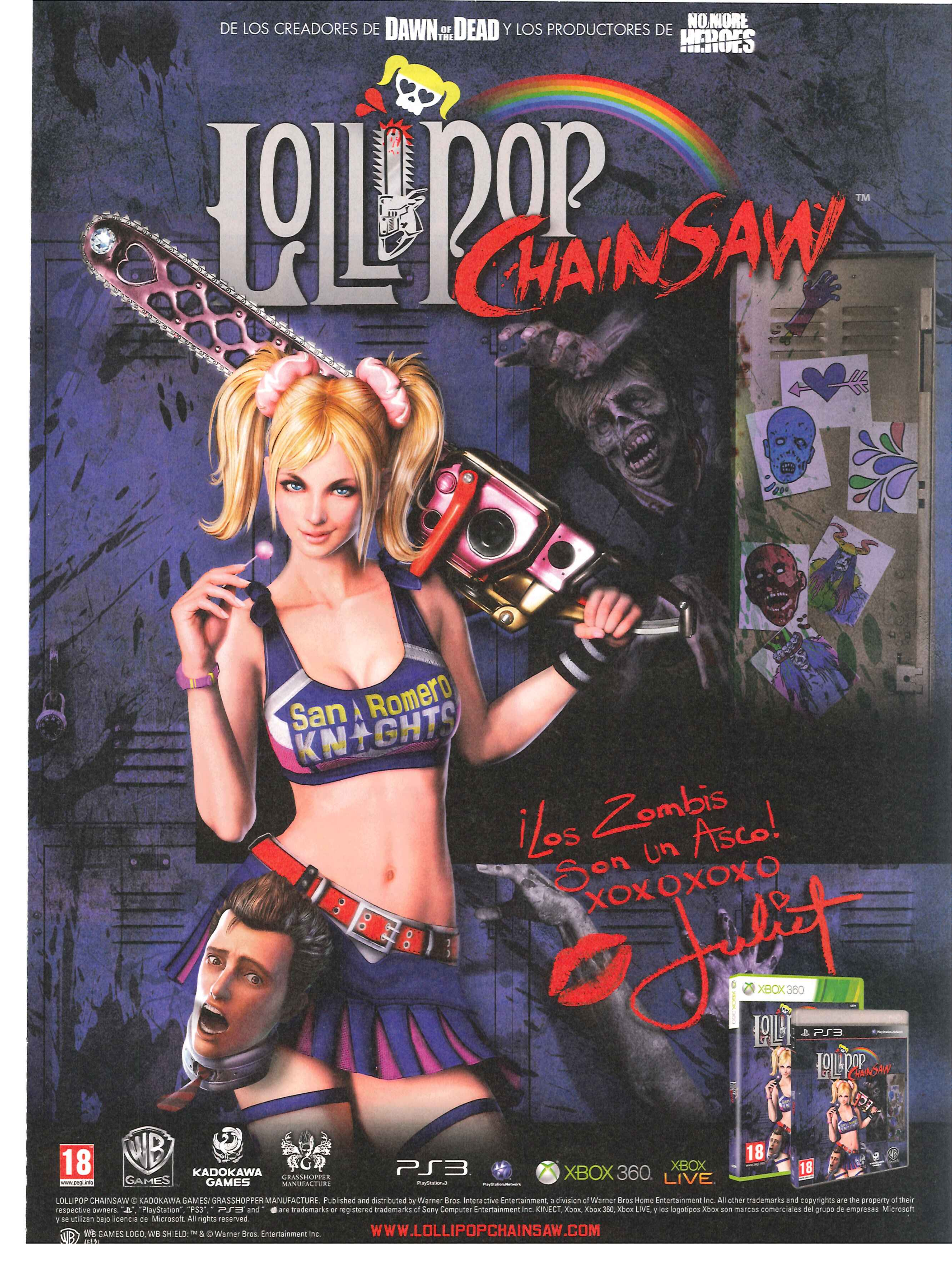
PS Vita demuestra todo su potencial con una nueva aventura de «trapo» hecha a su medida

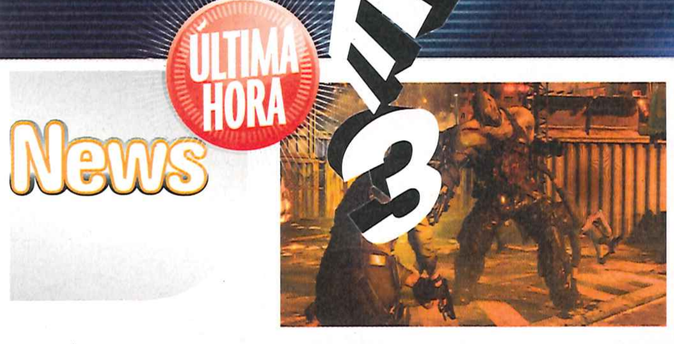
Tras apenas unos minutos a los mandos de **PS Vita** nos damos cuenta de que la portátil y el nuevo *LBP* están hechos el uno para el otro. Todos los mecanismos jugables como la pantalla multitáctil, el panel trasero o incluso la propia inclinación, son necesarios y tremendamente intuitivos a la hora de manejar la nueva aventura de *Sackboy* y compañía. La jugabilidad, aunque adaptada, seguirá los patrones de los juegos de sobremesa, incluyendo algún extra competitivo para dos jugadores en el mismo terminal. Si no lo hubiéramos visto antes pensaríamos que la idea original se creó pensando en **PS Vita**, la cual luce sus mejores galas técnicas para asombrarnos. ¡Qué ganas de echarle el guante!



Tokyo Jungle

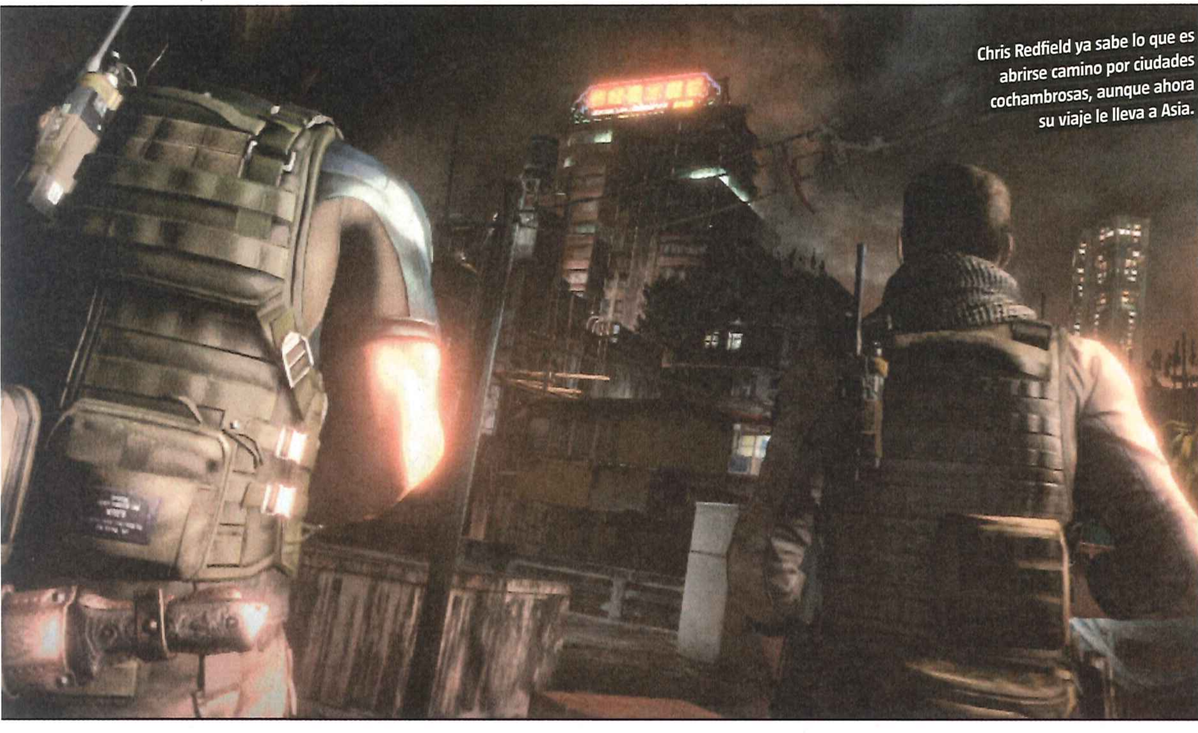
Tras varios retrasos se confirma la salida de ***Tokyo Jungle*** a finales de este año. Entre las ruinas de la megaurbe nipona veremos como todo tipo de animales (desde cocodrilos a perros de lanas) luchan por sobrevivir, devorándose unos a otros. Una deliciosa rareza en formato descargable.


DE LOS CREADORES DE DAWN OF THE DEAD Y LOS PRODUCTORES DE NO MORE HEROES
LOLLIPOP CHAINSAW™
San Romero KNIGHTS
¡Los Zombis Son un Asco!
XOXOXOXO
Juliet
XBOX 360
PS3
18
www.pegi.info
WB GAMES
KADOKAWA GAMES
GRASSHOPPER MANUFACTURE
PS3 PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
LOLLIPOP CHAINSAW © KADOKAWA GAMES/ GRASSHOPPER MANUFACTURE. Published and distributed by Warner Bros. Interactive Entertainment, a division of Warner Bros Home Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s12)
WWW.LOLLIPOPCHAINSAW.COM









Chris Redfield ya sabe lo que es abrirse camino por ciudades cochambrosas, aunque ahora su viaje le lleva a Asia.









Resident Evil 6

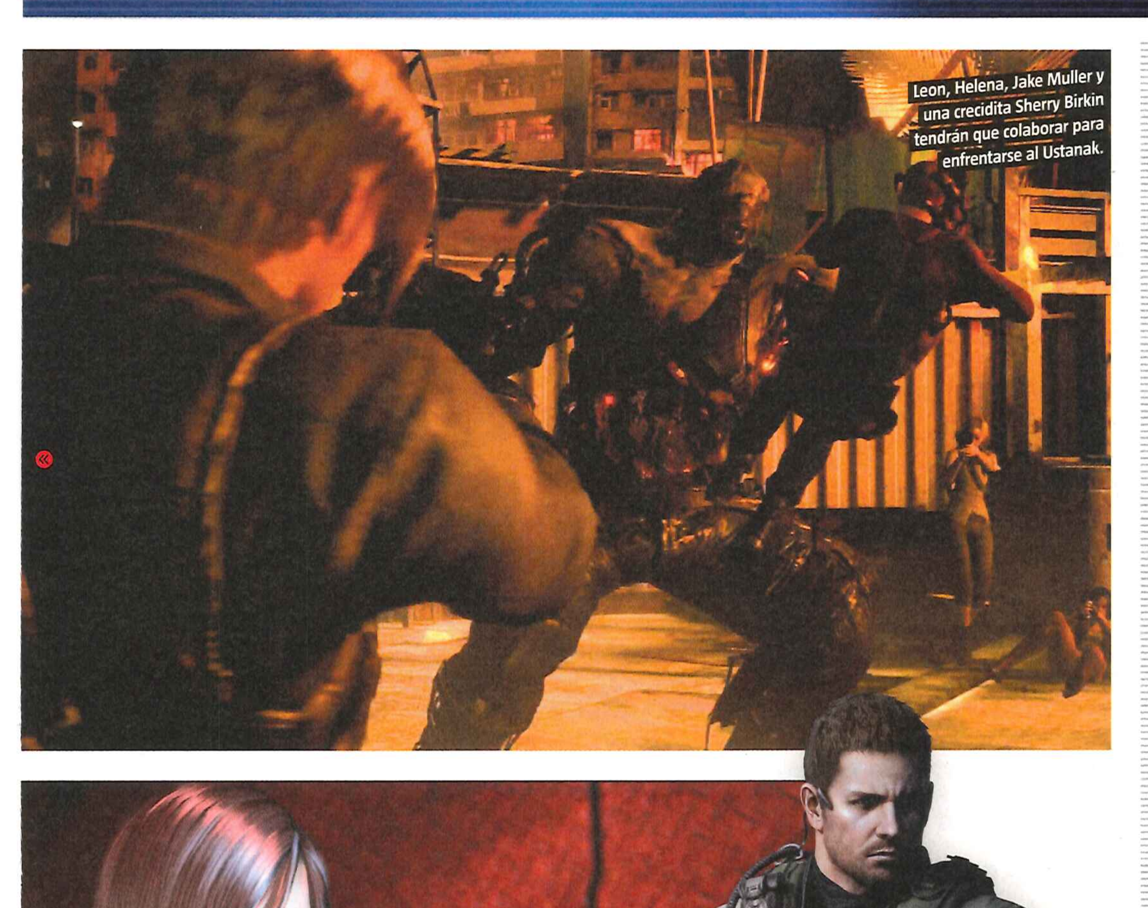
Tres historias, tres parejas de protagonistas, un futuro cooperativo para el que Capcom se ha fijado en los juegos occidentales



El futuro de la saga pasaba por dos aspectos: el primero, unos controles refinados que, aunque nos recuerdan a *RE5*, son menos forzados y convierten la nueva mecánica de moverse y disparar en algo más cercano a **Capcom** que a un *shooter* occidental. El segundo, por conservar lo mejor de la quinta entrega -el cooperativo- y llevarlo un paso más allá. **Capcom** nos explicó cómo los jugadores podrán colaborar en momentos puntuales (cuando las historias de sus respectivos personajes se crucen), resolver la sección conjunta (con enemigos que requerirán coordinación para liberar a jugadores en problemas) y continuar después la partida en solitario, cada uno en su consola. Los desarrolladores prometieron la implantación de algún tipo de comandos por voz que faciliten la cooperación entre personajes, aunque no estamos muy seguros de si le viene bien a un modo Historia donde el peso de la trama recae en la voz de viejos conocidos como Chris Redfield, perdido en bares de China antes de saltar de tejado en tejado. Como ya os contamos tras nuestro viaje al **Captivate**, cada personaje tendrá un estilo de juego distinto y un rango de amenazas basado en su historial en la saga. Así, la aventura de Chris (y su compañero Piers del BSAA) estaba más enfocada a la acción directa, luciendo esa capacidad de disparar en movimiento que tanto nos recuerda a cierta saga de **Epic** de la consola rival.






Leon, Helena, Jake Muller y una crecidita Sherry Birkin tendrán que colaborar para enfrentarse al Ustanak.



DMC
Devil May Cry

El **E3** sirvió de escenario a un nuevo nivel en el que Dante se enfrenta a la fiebre del sábado noche. Literalmente: una diablesa domina una discoteca, y nuestro chulazo particular tiene que encargarse de ella, moviéndose por el limbo del bailoteo, con nuevos *combos* y armas. De paso se metieron con su creador y con *Bayonetta*.



Lost Planet 3

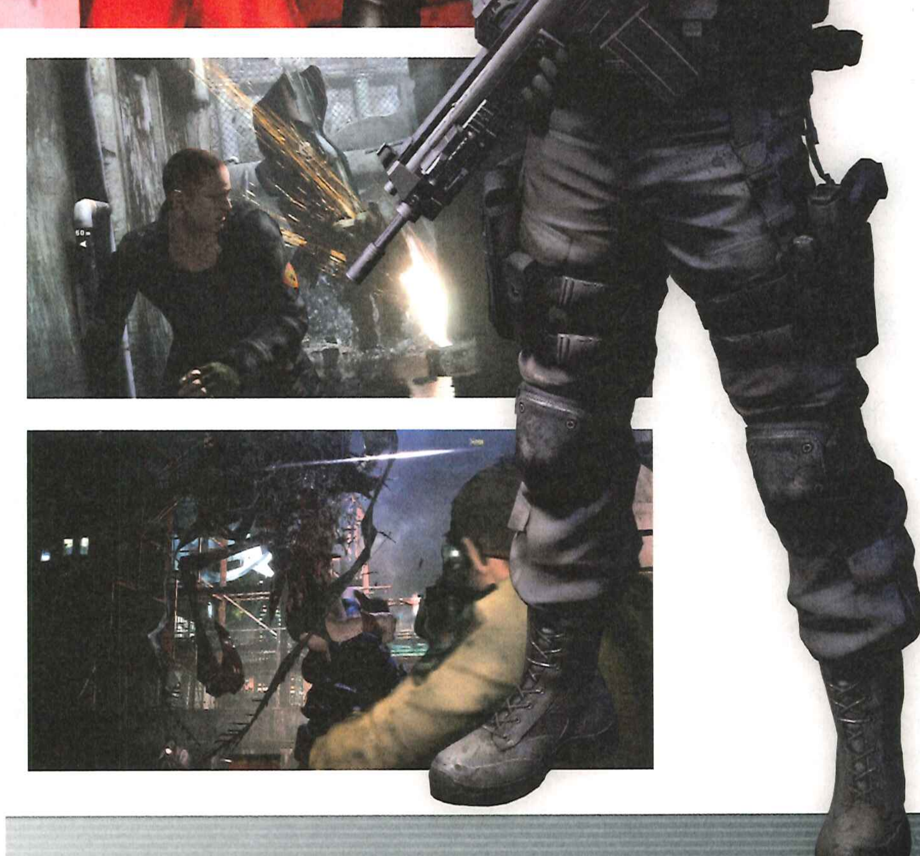
Szymanski, productor de esta entrega, nos contaba que el juego ahora será acción pura, con breves momentos de exploración y suspense que nos sirvan de respiro entre fregado y fregado... O como forma de hallar recompensas energéticas en su estructura de mundo abierto.

Los seis protagonistas abren un nuevo capítulo en la saga tras la muerte de Wesker.











SF X Tekken

Espectacular. **Capcom** ha mimado el desarrollo de **Vita**, incluyendo desde el primer momento a todos los personajes de los polémicos DLC de su versión de sobremesa, así como una hornada de nuevos luchadores. Visualmente deslumbrante, la versión portátil pondrá énfasis en la Historia.


La base subterránea no es solo un conjunto de menús, sino un ente vivo en el que cada acción es visible.

PS3

A la venta en OCTUBRE 2012

XCOM: Enemy Unknown

Jugamos con la mezcla de estrategia y acción de Firaxis

Cuando nos pusieron el mando en las manos casi lloramos. El nuevo *XCOM* ha conseguido la misión imposible de preservar los aspectos más queridos del clásico de PC y, al tiempo, dar una interfaz y ritmo aptos para consola. A través del tutorial y el primer puñado de misiones, descubrimos cómo una pequeña base se las apañará para repeler una invasión extraterrestre; bien por tierra, con un equipo de cuatro marines de inmensa profundidad táctica, o a través del mapa estratégico, donde tendremos que decidir qué misiones llevamos a cabo (cada una con su *bonus*) y gestionar los recursos, investigación y armamento de nuestro equipo de campo. También pudimos ver, por primera vez, las bases del combate aéreo, en el que nuestras naves se enfrentarán a OVNI que luego podremos saquear con nuestros marines, en tensas misiones no predefinidas. Nos quedamos con ganas de más.







Borderlands 2

La secuela de este «pegatiros madmaxiano» muestra cómo debería ser el Diablo de consola del siglo XXI

Que ***Borderlands 2*** es uno de los «tapados» de este **E3** lo sabíamos desde que pudimos disfrutarlo en París hace un par de meses. Ahora, ya con un código más estable y una *demo* frenética, estamos convencidos: la intensidad de sus tiroteos nos remite directamente a los *shooters* sinvergüenzas de los 90, mezclados con la adicción por conseguir el mejor equipo que reside en el alma de todo *Diablo*. ¿Vista isométrica? ¿Clics de ratón? No, señor, aquí hemos venido a patear culos en equipos de cuatro jugadores, limpiando escenarios coloridos de cientos de criaturas. Ni un tiempo muerto, ni eternas cinemáticas con aspiraciones de Michael Bay: armas, enemigos, disparos. La esencia del género destilada.





PS3

A la venta en SEPTIEMBRE 2012

PlayStation® Network

PlayStation® Move

12
www.pegi.info

SORCERY™

¡El Mando PlayStation® Move es tu Varita Mágica!

Las fuerzas oscuras de la Reina de las Pesadillas amenazan el Reino y solo tú, un joven aprendiz de hechicero, puedes aprovechar el verdadero poder de la magia para salvarlo.

Fecha de lanzamiento: 24 de Mayo de 2012











Nos han gustado mucho los escenarios: más de 20 niveles interiores y exteriores bellamente animados. Aunque poco interactivos.

El Laboratorio de Combate parece algo que se le habría ocurrido a la GLaDOS del universo Tekken: pruebas para desarrollar técnicas complejas en nombre de la ciencia.

A la venta en SEPTIEMBRE 2012

PS3 PlayStation 3

Tekken Tag Tournament 2

La saga de lucha de Namco alcanzará nuevas cotas de espectacularidad y despiporre por parejas

Parece que las colaboraciones entre Yoshinori Ono y Katsuhiro Harada van más allá de esas barbacoas donde comparten su pasión por los juegos de lucha y donde nació la idea de cruzar a *Tekken* y *Street Fighter*. Este *Tag Tournament* está tan lleno de ideas que hasta han metido algunas de las del reciente *SFXT*. Empezando por *Fight Lab*, un tutorial que nos recuerda mucho a la misiones de los títulos de **Capcom** con el objetivo de dominar las técnicas más avanzadas. Y acabando por *Pair Play*, su particular versión del modo para cuatro jugadores simultáneos del *crossover*. Que enlaza directamente con el punto fuerte y canalla de esta entrega, el modo *Tag* que le da nombre, en el que equipos de dos contra dos se zurrarán «la badana» incluyendo espectaculares *combos* conjuntos en los que todo vale (incluso el dos contra uno). El objetivo de ***TTT2*** reside en ofrecer más de todo: desde medio centenar de luchadores (algunos inéditos) y la promesa de unos cuantos más vía DLC (con personajes de *Naruto* o, cielos, el mismísimo Dante de *Devil May Cry*: ¿qué es todo este amor entre **Capcom** y **Namco**?), hasta más de 20 escenarios y más modos de juego de los que pudimos contar y probar (Supervivencia, Cronometradas, etcétera).

Pero, eso sí, con lo que más locos nos dejaron en el **E3** fue con la aparición de Snoop Dogg. El rapero no solo se dio un paseo por el *stand* de **Namco**, donde presentó un videoclip con el tema que ha compuesto para el juego (*Knocc'em Down*), sino que aparecerá directamente en el título. La versión virtual del viejo Doop Doggy presidirá bajo su banda sonora un escenario pimpeado repleto de *bling bling* y horterismo hiphopero. ¿Excesivo? Hablamos de una saga en la que un demonio alado que echa rayos láser por los ojos se zurra con un oso panda.



Momento clásico de la saga: la historia de amor entre Kuma y Panda, a ritmo de violencia entre especies protegidas. Aunque el modo tradicional «Uno contra uno» está presente, mejor hacerles luchar en parejas.



Los personajes parecen algo más detallados que en Tekken 6, pero la base técnica parece la misma. Las animaciones, eso sí, son más fluidas, especialmente en los contactos entre luchadores.

Los menús de combate presentados en forma de bocadillos de tebeo nos matan de amor. Y son prácticos.

Oliver y compañía en un momento de asueto en la ciudad de Hamelin, donde los guardias van vestidos de cerdos, el animal favorito de Miyazaki.









Los combates contra jefes vendrán precedidos de hermosas cinemáticas.



Ni No Kuni Wrath Of The White Witch

La colaboración entre Level-5 y Ghibli, cada día más cerca de Occidente

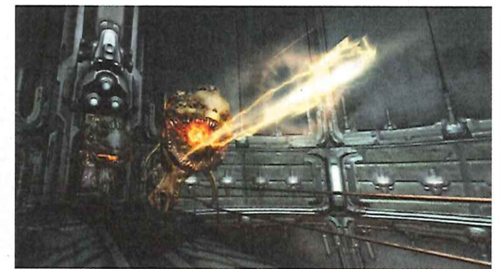


Durante el segundo día del **E3** pudimos jugar a este *Segundo Mundo* y entrevistar a Hino-San, que nos contaba los motivos para el retraso del lanzamiento: una traducción de calidad para su mejor juego hasta la fecha. De paso, la espera tendrá un par de recompensas, como retoques en la jugabilidad y algunas novedades en este mundo fantástico que eleva el JRPG a alturas ya casi olvidadas por la competencia. También nos habló de su colaboración con **Ghibli**: ***«La historia era nuestra, pero desde el primer momento que trabajamos con ellos, empezaron a aportar ideas y sugerencias. Que aceptamos, por supuesto: el Studio Ghibli es el mejor del mundo a la hora de contar historias animadas, y su aportación hizo crecer al juego»***. En enero, por fin, tendremos el juego más bello de **PS3**.



La mayor dificultad del juego es decidir cómo quieres afrontar cada situación: las posibilidades son inmensas.





PS3 PlayStation 3

A la venta en OCTUBRE 2012

Dishonored

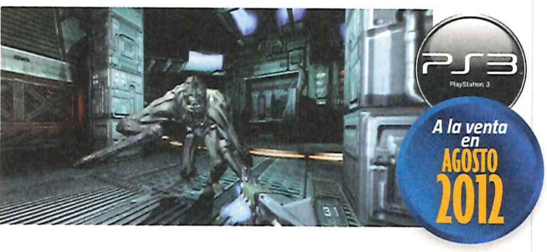
Por fin pudimos probar el prometedor título de Bethesda

Tras meses de vídeos y demostraciones por fin pudimos meterle mano a ***Dishonored***. Y el resultado es impresionante: al juego le espera el sambenito de *Bioshock Killer,* y no sin razón. Los poderes de Corvo, nuestro protagonista, permiten todo tipo de acciones (desde detener el tiempo hasta poseer a cualquier criatura viva) con la ayuda de unos controles intuitivos y de excelente respuesta. El mundo retorcido y «tecno-victoriano» del título de **Bethesda** es el marco perfecto para un juego que combina los hallazgos del lejano *Messiah* con la libertad emergente de *Deus Ex*. Tiempo bala, control de animales, movimientos de combate tan impresionantes como sencillos de ejecutar, armamento digno del Garret de *Thief*... Esperad grandes cosas de este título. Hace un año ya comentábamos que nos parecía el «tapado» de 2012. Ahora, estamos convencidos: es del mejor juego del que no se habla lo suficiente.

Doom 3 BFG Edition

La colección perfecta del «pegatiros» original aprovecha para lavarle la cara a su tercera entegra

La tercera parte de *Doom* fue un juego extraño en una época de *demos* técnicas disfrazadas de títulos con el único objetivo de vender motores gráficos: sus impresionantes hallazgos de iluminación y texturas no bastaban para aguantar un *shooter* pobretón en el que la escasez de enemigos y la incapacidad de nuestro marine para disparar y sujetar una linterna al mismo tiempo nos acercaban más al *survival* que al frenetismo de *Doom*. Afortunadamente, esta colección con gráficos y niveles actualizados ofrece más acción, libertad y una linterna al hombro. Por si fuera poco, un capítulo nuevo hace justicia por fin a una saga recopilada por completo en este paquete. Ahora sí: *Ultimate Doom*.

PS3 PlayStation 3

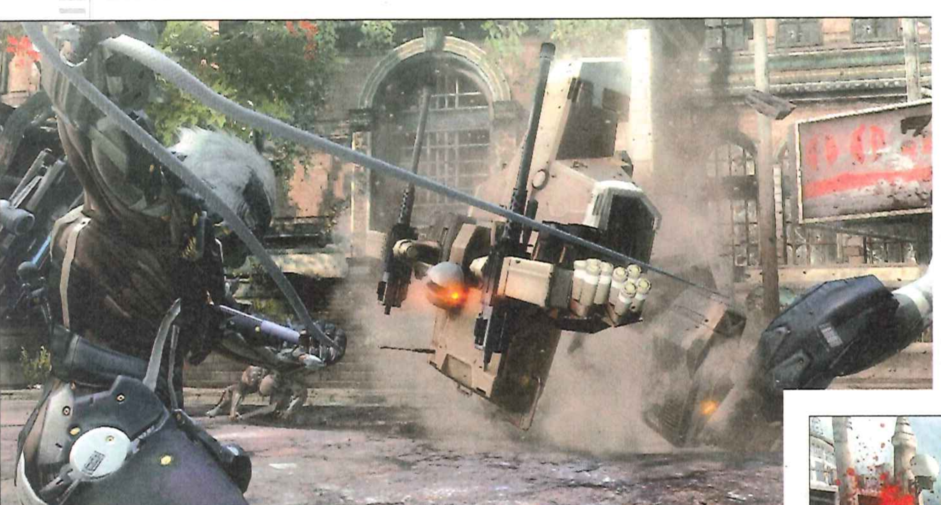
A la venta en AGOSTO 2012



futuroscope
Arthur, La Aventura 4D
La Vienne Dinámica
Baila con los Robots
Monstruos marinos
25 años
¡No te lo pierdas! ¡Te lo pasarás genial!
Hotel + entrada al parque
Desde 49,50€*/persona
*En base 2 adultos + 2 niños (5 - 16 años) en habitación cuádruple en el Hotel Futuroscope.
Infórmate 902 40 12 12
futuroscope.com
Vuelo directo
Girona - Poitiers
futuroscope
En su 25º aniversario,
Futuroscope hace volar tu imaginación.

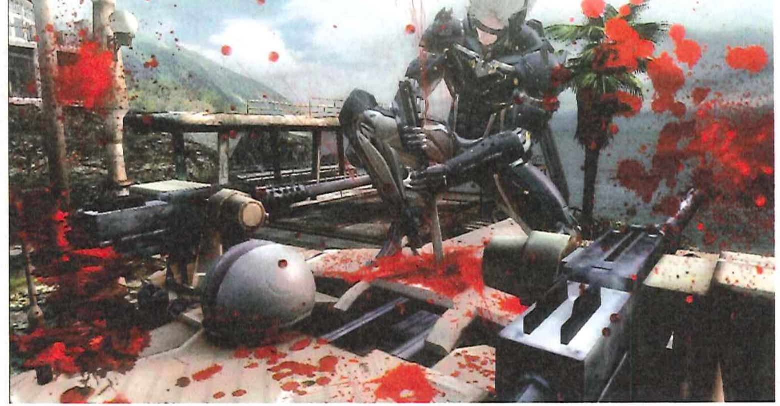







Por lo que se pudo ver en el E3, en Revengeance veremos no pocos guiños a los anteriores MGS: ¿un enemigo bajo una caja?




Después de los problemas en los que se vio inmersa Kojima Productions para llevar adelante el proyecto Metal Gear Rising, el gran Hideo se puso en contacto con Platinum Games para convertir el concepto que se vio en el E3 2010 en un espectacular Hack'n Slash.

Metal Gear Rising Revengeance

PS3 · A la venta en 2013

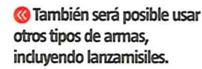
Platinum Games inyecta toneladas de acción al debut de Raiden en solitario

Una *demo* jugable (que será uno de los atractivos del recopilatorio HD de *Zone Of The Enders*) y un espectacular tráiler, coronado por el Wrong de los Depeche Mode, fueron los platos fuertes que **Kojima Productions** y **Platinum Games** llevaron al **E3**, dos años después de la presentación en sociedad del prometedor (pero a la larga fallido) proyecto ***MG Rising***. En manos de los creadores de *Bayonetta* y *Vanquish*, con Atsushi Inaba de productor, ***MG Rising*** abandona el sigilo para convertirse en un torbellino de acción, una suerte de *spin-off*, que arranca nueve años después de los sucesos de *MGS4*. En medio de una sangrienta guerra entre *PMC*, *cyborgs* y mechas, Raiden nos dejará helados con el *Blade Mode*, la habilidad para cortar por la mitad soldados, mechas bípedos e incluso helicópteros en pleno vuelo. **Platinum Games** ha conservado en ***Revengeance*** algunos elementos del proyecto original, como por ejemplo el concepto *zan-datsu* (cortar y tomar). Veremos a Raiden usar distintos tipos de armas -desde lanzamisiles hasta lanzas- y empuñar su katana para cortar columnas y enterrar vivos a sus enemigos bajo toneladas de escombros. Pero que los puristas no se asusten: Yuji Korekado, todo un veterano del equipo de *MGS*, está supervisando el proyecto junto a Kojima e Inaba.





Armado con su katana, Raiden será capaz de cortar por la mitad no solo a sus enemigos, sino estructuras o vehículos, al activar el espectacular Blade Mode.



También será posible usar otros tipos de armas, incluyendo lanzamisiles.







Raiden se las tendrá que ver con otros cyborgs, tan avanzados tecnológicamente como él, pero con peores intenciones.







Zone Of The Enders HD Coll.

La saga de mechas de Hideo Kojima siempre ha quedado algo eclipsada por los *MGS*, pero los fans de los originales de **PS2** llorarán de emoción al ver su espectacular remasterización a HD (*intros* de *anime* incluidas). Por 40 € te llevarás dos juegazos y además la *demo* de ***MG Rising Revengeance***. Una oferta imposible de rechazar.





Silent Hill: Book Of Memories

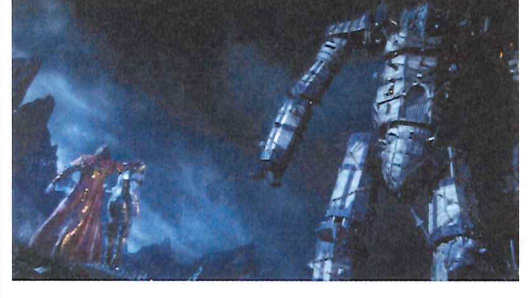
Tras un sinfín de retrasos, parece que este octubre por fin podremos disfrutar del bautismo de la franquicia *Silent Hill* en **PS Vita**. Desarrollado por **WayForward**, su mecánica multijugador se aleja por completo de los anteriores episodios de la saga, apostando por la acción pura y la cámara cenital.

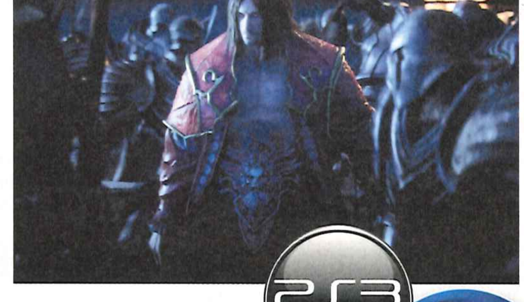






Gabriel consume su inmortalidad en lo más profundo de su castillo, lamentando ante la tumba de Marie los errores que cometió en el pasado.





PS3

A la venta en 2013

Castlevania Lords Of Shadow 2

Un espectacular tráiler nos avanza cómo será el desenlace de la trágica historia de Gabriel Belmont, a cargo de Mercury Steam

El equipo español, elevado a los altares tras su gran trabajo en el primer *Lords Of Shadow*, hizo acto de presencia en el **E3** con este sobrecogedor vídeo, en el que se esbozan algunos de los aspectos de una secuela que, según ha confirmado el productor David Cox, dará fin a la historia de Gabriel. Oculto en su castillo, el señor de los vampiros tendrá que abandonar su melancólica existencia para hacer frente a nuevos enemigos, que le harán pagar por sus actos. En el vídeo puede verse a Gabriel combatir a todo un ejército y enfrentarse con magia a un coloso de hierro. Aunque eso no es nada en comparación a la misteriosa silueta que desafía a Gabriel en los últimos segundos del tráiler: melena blanca y espada en ristre. ¿Alucard? Puedes apostar por ello.



A la venta en Otoño 2012

PS3 PSP PSVITA PS2

PES 2013

Cristiano Ronaldo será la imagen del próximo *PES*, al que se le han implementado grandes mejoras tanto en la IA -especialmente en los porteros- como en la mecánica de pases. El *Player ID* reproducirá, a la perfección, la manera de jugar de los 50 mejores jugadores del planeta. Y ojo, porque se incluirán los 20 estadios de la Primera División española en un DLC gratuito.





PSVITA

A la venta en Junio 2012

MGS HD Collection

Aunque solo faltaban unas semanas para que llegase a las tiendas, **Konami** no quiso perder la oportunidad de poner al alcance de los asistentes al **E3** la remasterización HD, y portátil, de las dos inolvidables entregas de *Metal Gear Solid* de **PS2**: *Sons Of Liberty* y *Snake Eater*. ¡Más los clásicos de MSX!







FAMITSU

Puntuación máxima PS VITA

38/40


Control de Movimiento


Pantalla Táctil


Control Táctil Trasero


Sticks Analógicos



Una joven busca recuperar su pasado en una ciudad que se encuentra bajo el ataque de un misterioso enemigo. Échale una mano con tu PlayStation Vita: toca la pantalla o gírala para desafiar las leyes de la física y siente cómo manejas la gravedad con los dos sticks analógicos. El destino del mundo está en tus manos... una tormenta de gravedad se aproxima.



Disponible el 14 de junio



PS VITA
PlayStation®Vita





SONY
make.believe

No lo sabíamos, pero las batallas navales era lo que queríamos en esta secuela: dame un timón y llámame pirata.











Assassin's Creed III

La guerra entre Asesinos y Templarios se convierte en el juego más impresionante de la feria: Hutchinson va a por todas.



Cuando una manada de lobos apareció de la nada para atacar a Connor Kenway, lo vimos claro. Cuando nos enseñaron una batalla entre barcos y otra en tierra mientras Connor iba a lo suyo, no nos quedaron dudas: *Assassin's Creed* quiere dejar de ser un simple Triple A para convertirse en el «Juego Total», el título más ambicioso de lo que queda de esta generación (a la espera de que *GTA V* dé señales de vida). Tras una primera parte titubeante y la sucesión de secuelas de su excelente sucesor, en **Ubisoft** han dedicado todos sus esfuerzos a que la nueva entrega se convierta en un juego para el recuerdo. A todas las fórmulas que han ido desarrollando se une ahora una diversidad de ambientes y misiones que llenan a la perfección la repetitiva mecánica de «localiza-acecha-mata» que componía su núcleo. Ahora vagaremos por una naturaleza salvaje entre ciudades nacientes, inmersos hasta la capucha en la Guerra de la Independencia, con el coleccionismo obsesivo y un combate renovado mucho más integrados en la experiencia principal. De remate, las maneras que ya apuntaba su multijugador han pasado de ser un mero relleno a un modo con vida propia, al que cuesta resistirse. Pero, lo importante, la campaña principal, por fin nos remite a esa grandeza que sospechábamos desde que nos enseñaron el primer vídeo de la saga en 2006. Ahora sí, **Ubisoft**: el mundo -abierto- es tuyo.








Una cámara dinámica permite apreciar la contundencia que Connor aplicará en sus nuevos asesinatos contextuales.







La cuchilla oculta es un arma noble para tiempos más civilizados.

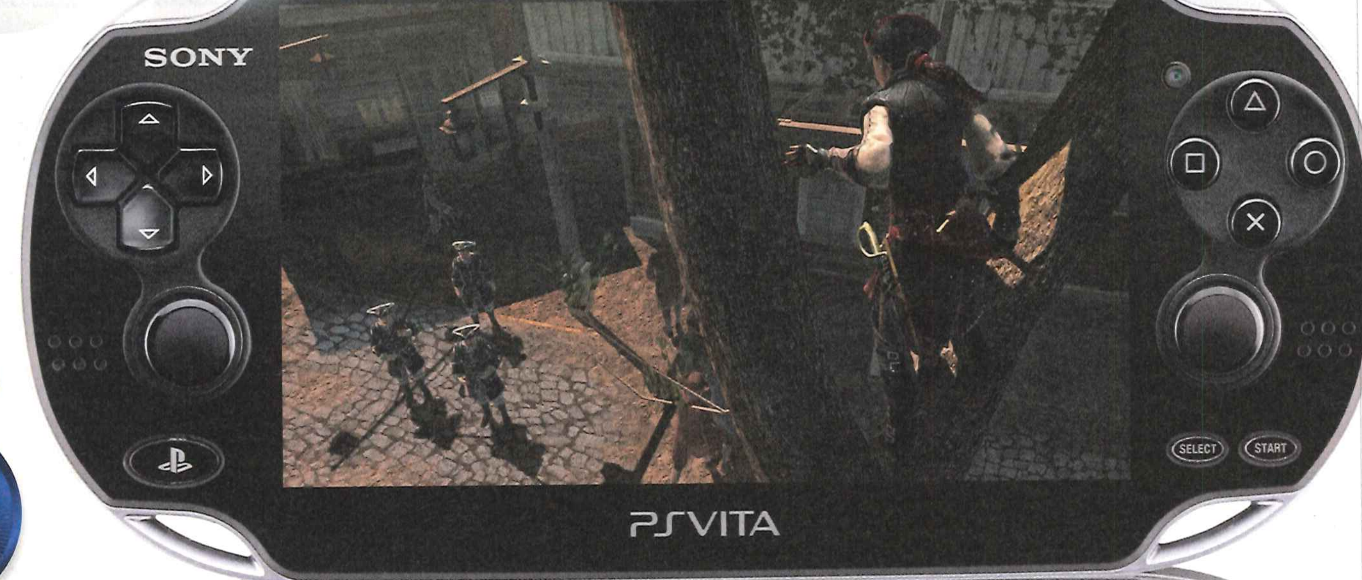














A la venta en OCTUBRE 2012

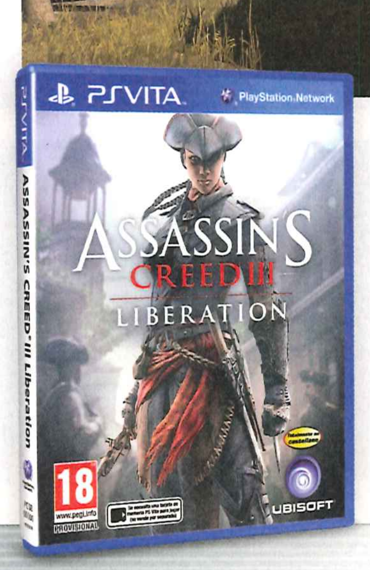
Assassin's Creed III Liberation

La saga se expande al universo portátil con una nueva protagonista y una historia paralela a la del juego principal

Lo más impresionante de este ***Liberation*** que tomó el **E3** por sorpresa no es la capacidad gráfica que exhibe (después de todo, **Ubisoft** no ha hecho más que cumplir con las promesas que **Sony** hizo al lanzar la consola: presentación casi, casi, como una de sobremesa). Ni la cantidad de contenido que han conseguido meter en la tarjeta, con una Nueva Orleans colonial completamente exporable. Ni el diseño de una protagonista carismática, Aveline, con un trasfondo de esclavitud. No, lo grande es que en **Ubisoft** han entendido dos cosas fundamentales. La primera es que no puedes meter una versión descafeinada de tu juego estrella en una consola portátil. Tienes que crear una experiencia que se sostenga por sí misma, y ***Liberation*** lo hace, aprovechando la riqueza del universo *Assassin*. Pero lo segundo es todavía más importante: adaptar la experiencia a una máquina que se juega en períodos cortos: las misiones de Aveline no le obligan a recorrer la ciudad de punta a punta a través de varias etapas, sino que su trama de liberación de esclavos va directa al grano con encargos de unos cinco minutos de duración cada uno.

El combate también ha sido adaptado a las características de la consola, convertido en un proceso más rítmico y que se aprovecha de las pantallas táctiles de **Vita** para facilitar las ejecuciones -al estilo de *Conviction*- o azuzar a un caballo durante una persecución, por poner dos ejemplos. Sus creadores nos contaron que la campaña tendrá una duración de unas 20 horas, aparte de los coleccionables habituales. El entorno del juego no solo abarcará la ciudad -más horizontal que las urbes europeas a las que estamos acostumbrados: pensad en *Infamous 2*- sino que añadirá los exteriores, aunque a menor escala que su hermano mayor.





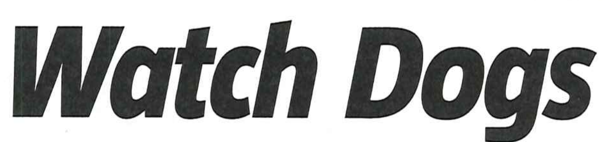
Los gráficos de ACIII: Liberation demuestran que el listón que puso Naughty Dog con El Abismo De Oro era solo un peldaño en las capacidades de Vita. En pantalla grande no parecía un juego portátil.

Todo está conectado. Un vistazo a nuestro terminal desvela los cauces de información que podremos manipular, a través de un simple menú, para producir detonantes de todo tipo de efectos, como bloquear semáforos para causar accidentes.





La apariencia de Anonymous del supuesto protagonista casa muy bien con el tema principal: paranoia digital.



Watch Dogs

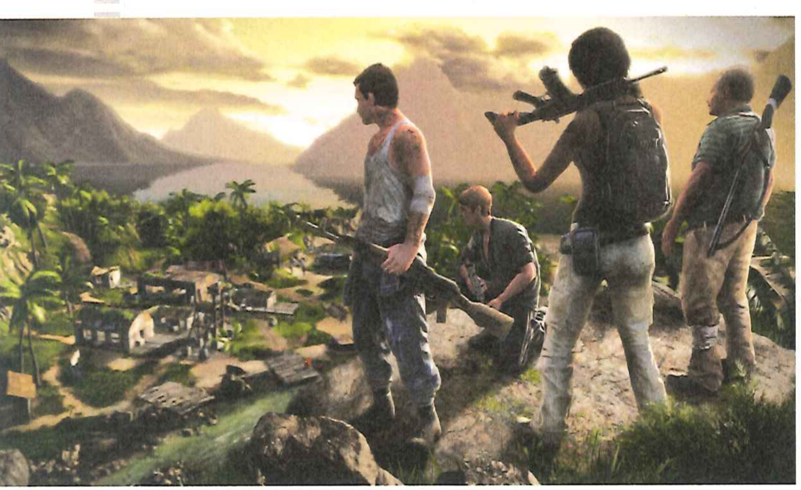
¿Y por qué no jugar directamente con las ciudades en mundos abiertos?



Que aprenda el resto. Para triunfar en un **E3**, la fórmula es simple: presenta algo nuevo, que no hayas anunciado previamente y que, vaya, hasta proponga mecánicas nuevas en vez de la «secuelitis» de este fin de generación. A **Ubisoft** le ha funcionado con este misterioso ***Watch Dogs***, ambientado en un presente distópico en el que todas las ciudades y sus servicios están controlados por un sistema informático... Al que algunos tienen acceso. Vendido entre susurros emocionados como *GTA killer*, lo que hemos visto del juego combina las mecánicas tradicionales del género con *hacking* creativo para controlar cámaras, accidentes, comunicaciones y la promesa de un multijugador con ganas de aplicar algunas lecciones MMO a un género más accesible. Dicen que estará listo para el año que viene.









Solo sí puedes. Con amigos, mucho más. Sobre todo con una isla exclusiva para hacer el cafre, sin límites, con tus colegas armados. Lo que en redacción llamamos un fin de semana cualquiera.

Entre este Jason Brody, Lara Croft y Prophet ha sido el E3 de los arcos y las selvas. Lo retro es tendencia en la temporada de matanzas 2012 - 2013.

PS3 PlayStation 3

A la venta en SEPTIEMBRE 2012

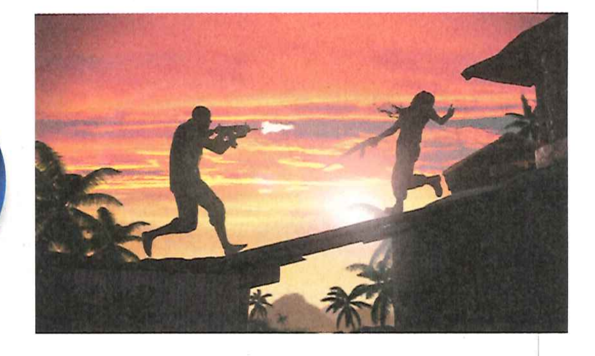
Far Cry 3



A contracorriente de lo que se está haciendo en el género, el regreso a las islas de Ubisoft Montreal es lo más fresco del E3

Todavía no tenemos muy claro -y eso es bueno- cuál es la historia detrás de ***Far Cry 3***. Será que el turismo tropical de combate nos tiene tan obnubilados como en aquel lejano día en el que **Crytek** nos enseñó la isla del *Far Cry* original. Pero mientras aquel derivaba en el Doctor Moreau, la ambientación florida y colorista del archipiélago parece ocultar un viaje a la locura que bebe de forma evidente de *Alicia en el País de las Maravillas*. Con la diferencia de que aquí Alicia es un hombretón recorriendo arrecifes de ensueño, acuchillando y disparando, mientras que el gato de Cheshire es un tarado de marca mayor. Y puede que nuestro protagonista también. Hemos visto consumo de psicotrópicos naturales, ritos iniciáticos, escenas oníricas, secuencias de alcoba y, en fin, todo lo que nadie podría esperar de un «pegatiros» a estas alturas de desierto y militares. Y nos parece bien. Para el multijugador, además, **Ubisoft** nos dio la sorpresa de un cooperativo independiente de la historia principal, en el que hasta cuatro náufragos -o lo que sean- recorren una isla exclusiva con sus propias misiones y desafíos, con los ingredientes que ya adoramos de *Far Cry*: una IA nada estúpida que busca refuerzos, flanquea y hasta directamene sale corriendo en busca de refugio cuando vienen mal dadas.

La enorme extensión de sus parajes no solo promete una longitud descomunal para ambas campañas; también -la feria es corta- ha impedido que podamos hacer algo más que paladear la superficie de lo que ofrece. Que, hasta ahora, es un combate frenético, más cercano al *arcade* que a la simulación, y donde hordas de mercenarios y nativos nos plantan cara con tesón. De momento, el cooperativo nos pareció una Horda a la inversa: cuatro tíos a la carrera devastando todo lo que se les pone por delante.





Far Cry 3 ofrecerá todo un achipiélago que explorar, llevando el horizonte de la saga hasta extremos que bordean el fetichismo paisajístico. Si se ponen capturas en Instagram, hasta dan el pego.



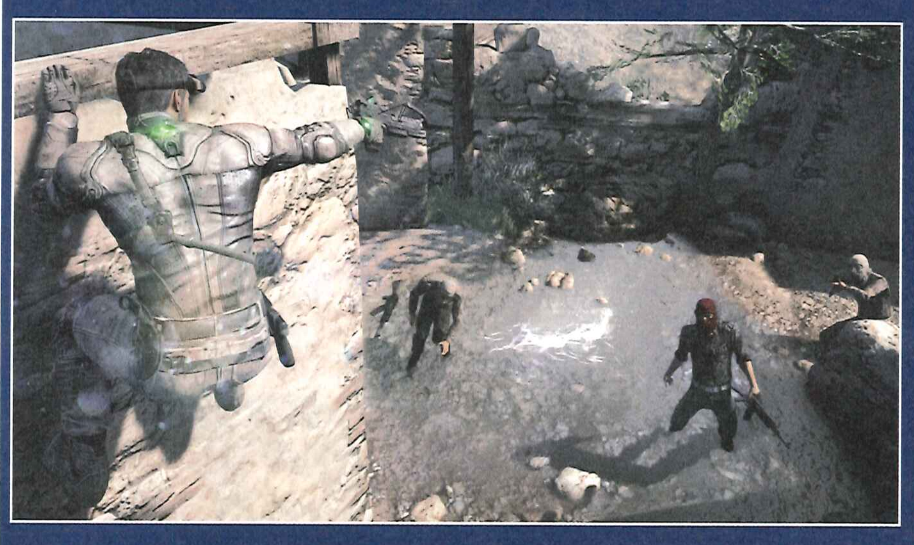
La campaña para un jugador nos tiene enamorados con sus reflexiones filosóficas, sus jamonas en traje de nativa y su química abrementes. Pero el frenetismo de un cooperativo que no nos esperábamos nos tiene locos.













A Fisher parece que le han enchufado al Animus y ha descubierto que tiene genes de Assassin.



Splinter Cell Blacklist

Sam Fisher se convierte en una coctelera humana de géneros



Ubisoft parece empeñada en aplicar el concepto de universo de tebeo a sus franquicias y mecánicas: si el último *Ghost Recon* heredaba características de *Conviction*, este renacimiento de *Splinter Cell* está lanzado a la asimilación de «todo lo que funciona» de sus otros títulos: *parkour*, sentidos especiales y cuerpo a cuerpo de ***Assassin's Creed***; tiroteos abiertos y nada cuidadosos de *Ghost Recon*; y subrayando todo los aspectos de sigilo y ejecuciones que ha ido construyendo la saga. El protagonista ya no es un tipo frágil y agachado, sino el protagonista de *Tom Clancy's «Assassin's Creed» Splinter Cell*. Pero, lo peor: funciona. Tras la deriva de *Double Agent* y el brevísimo *Conviction*, tal vez la idea de Jade Raymond sea la correcta para que Fisher conserve vigencia en esta generación.






¿Cinemática? ¿Juego? ¿QTE? Incluso probando la demo, hay momentos en los que no queda claro. Así de fusionado está todo.





¡Los Otros, Lara! ¡Los números! Bueno, no tanto, pero en Crystal Dynamics se han inspirado ligeramente en cierta isla de náufragos Perdidos. Nos quedamos con Croft antes que con Kate.

PS3 PlayStation 3

A la venta en MARZO 2013

Tomb Raider

La primera aventura de Lara Croft revoluciona la franquicia

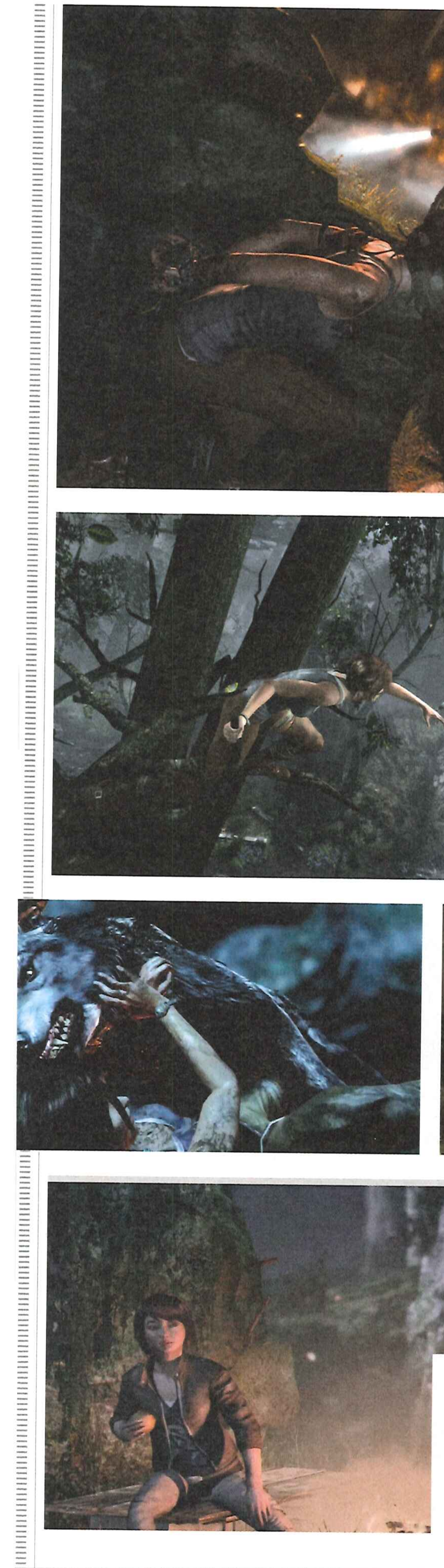
Cazar para comer. Lara ya no es una niña pija de universidad, sino una veinteañera que depende de su habilidad para sobrevivir en una isla que ríete tú de *Lost*. Cazar, también, servirá para mejorar nuestras habilidades. Porque este *Tomb Raider* se acerca un poco al rol, lo justo para que, pese a que Lara no se muera de hambre si no caza, esta mecánica le sirva para ir acumulando experiencia. **Crystal Dynamics** ha añadido más elementos de otros géneros para renovar la saga, como un mundo semiabierto (en el que habrá viaje rápido al estilo *Elder Scrolls* para volver sobre nuestros pasos y acceder a nuevas misiones) y, sobre todo, un esfuerzo en los elementos no jugables (cinemáticas y animaciones) para humanizar a Lara. La futura arqueóloga tropieza al correr, tirita de frío, se estremece cuando tiene que matar por primera vez y sufre todo tipo de inclemencias en las que cinemática y jugabilidad se funden sin transición aparente. Lara ya no es un vehículo del jugador, sino una jovencita perdida a la que este tiene que guiar hacia la supervivencia, entre junglas impenetrables y experiencias traumáticas que acabarán con algún hueso roto que otro. Durísimo, directo y, tal vez, el mejor juego de **Crystal Dynamics** desde su fundación. La espera merece la pena, visto lo visto.

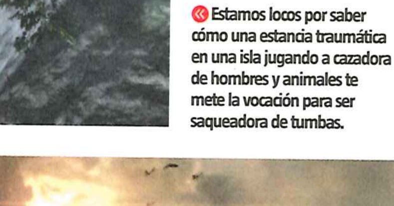




Jóvenes cubiertas de sudor, atadas, ensangrentadas y gimiendo mucho. Nos preocupa el historial web de Crystal Dynamics.

Estamos locos por saber cómo una estancia traumática en una isla jugando a cazadora de hombres y animales te mete la vocación para ser saqueadora de tumbas.









¿Secundaria adolescente? ¿En una Historia iniciática? Según las normas de guion, no le espera un futuro brillante. O sí, pero como inspiradora de nuestra Batwoman.





PS3 — A la venta en NOVIEMBRE 2012

Hitman Absolution

Aunque 47 se vista de cura, asesino se queda. **Absolution** parece un *sandbox* de asesinatos, en el que usar la Visión de Det... el Instinto Asesino, perdón, para decidir cómo queremos acabar con nuestra próxima víctima. Solo en la *demo* vimos unas treinta. Tantas como disfraces.



PS3 — A la venta en AGOSTO 2012

Sleeping Dogs

La persecución por *Chinatown* que abre la demo del **E3** ha sido una de las experiencias más frenéticas de la feria. Si encima le añadimos un sistema de combate que deja quitarle la cara a un tío con un extractor de aire acondicionado o tirar a alguien a un contenedor, está claro: **Activision** se equivocó al perder *True Crime*.



Agni's Philosophy Final Fantasy

Si una demo técnica de *Final Fantasy VII* sirvió a **Square** para vendernos el potencial de **PlayStation 3**, este nuevo *render* sirve, según ellos, para hacerse una idea de lo que nos traerá la próxima generación de consolas. Pero claro, es hipotética, a falta de especificaciones reales. ¿O saben algo que nosotros no sabemos?









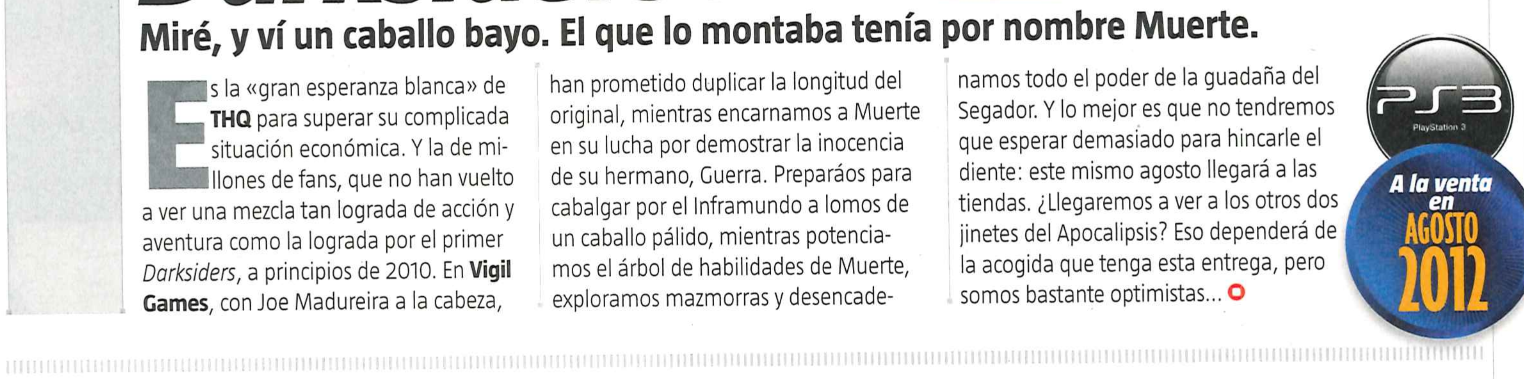
Darksiders II

Miré, y ví un caballo bayo. El que lo montaba tenía por nombre Muerte.

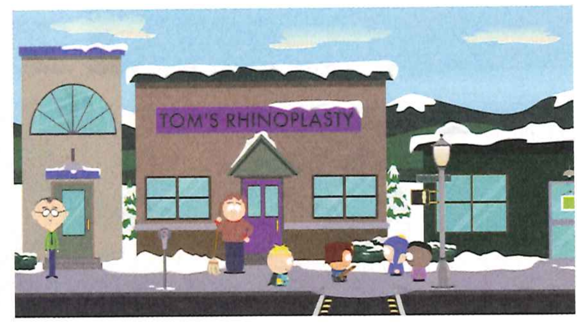
Es la «gran esperanza blanca» de **THQ** para superar su complicada situación económica. Y la de millones de fans, que no han vuelto a ver una mezcla tan lograda de acción y aventura como la lograda por el primer *Darksiders*, a principios de 2010. En **Vigil Games**, con Joe Madureira a la cabeza, han prometido duplicar la longitud del original, mientras encarnamos a Muerte en su lucha por demostrar la inocencia de su hermano, Guerra. Preparáos para cabalgar por el Inframundo a lomos de un caballo pálido, mientras potenciamos el árbol de habilidades de Muerte, exploramos mazmorras y desencadenamos todo el poder de la guadaña del Segador. Y lo mejor es que no tendremos que esperar demasiado para hincarle el diente: este mismo agosto llegará a las tiendas. ¿Llegaremos a ver a los otros dos jinetes del Apocalipsis? Eso dependerá de la acogida que tenga esta entrega, pero somos bastante optimistas...

PS3 PlayStation 3

A la venta en AGOSTO 2012







Podrás explorar conocidas localizaciones de South Park e interactuar con sus habitantes. A la derecha podéis ver al Sr. Mackey (¿saaabeeen?) y la madre de Stan.

Otros RPG te permiten invocar a Shiva, Odín y Bahamut, pero The Sick Of Truth va mas allá al permitirnos desencadenar la furia de un Cristo armado con un M16. Square, supera eso.

South Park *The Stick Of Truth*

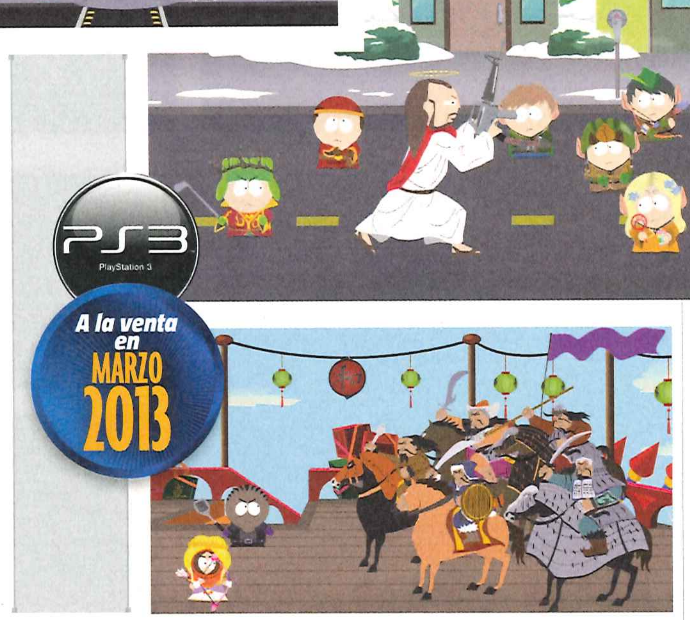
Obsidian se alía con Trey Parker y Matt Stone para crear el RPG más delirante de todos los tiempos

La pareja responsable de *South Park* ha escrito el guion (y ponen las voces en la versión original) de este maravilloso delirio cómico-rolero, en el que podremos crear nuestro propio personaje para acompañar a Cartman, Kyle, Stan y Kenny en una odisea desternillante en la que combatirás a *hippies*, góticos, mongoles, hombres cangrejo, elfos de medio metro... y podrás invocar a un Cristo armado con un M16. Todo ello conservando la misma estética de la serie de televisión y con la garantía de **Obsidian**, todo unos expertos en el género (*SW: KOTOR II*, *Fallout: New Vegas*).

Aunque albergábamos la esperanza de poder disfrutar de este juego las próximas navidades, en el **E3** se confirmó que ***South Park: The Stick Of Truth*** llegará al mercado finalmente en marzo del próximo año. Ojalá lo haga con el mismo doblaje en castellano que la serie.

PS3 PlayStation 3

A la venta en MARZO 2013

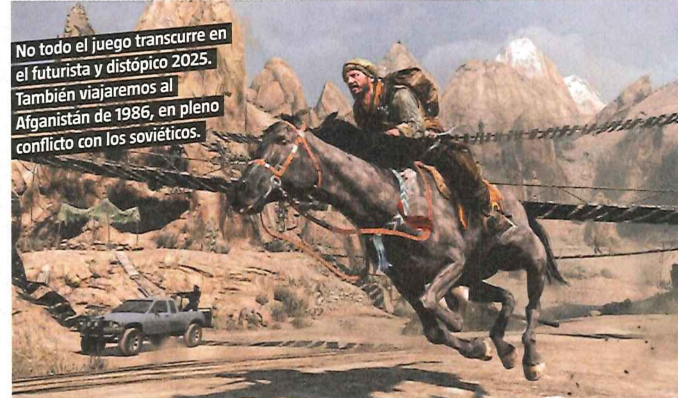




PSVITA.COM
MYRESISTANCE.NET
16
www.pegi.info
AHORA LA BATALLA ESTÁ
DONDE ESTÁS TÚ.
SONY
PS VITA
¡Únete a la resistencia!
Descárgate la app gratuita y podrás ganar una PlayStation Vita
Disponible desde el 26 de Mayo para:
App Store
TODA LA INTENSIDAD Y CONTROL DE DOS STICKS ANALÓGICOS.
YA ESTÁ AQUÍ LA NUEVA GENERACIÓN DE SHOOTERS PORTÁTIL.
PLAYSTATION® VITA ES OTRO MUNDO.
THE WORLD IS IN PLAY.
RESISTANCE
BURNING SKIES
PS VITA
PlayStation Vita
SONY
make.believe







De nuevo, el multijugador será el caramelo con el que atraer a los millones de fans de la franquicia COD. Aunque de momento, Activision no ha soltado prenda de las novedades que incorporará. Solo la garantía de que habrá zombis.





Los droides, tanto terrestres como aéreos, tomarán parte activa en los conflictos armados del futuro. En Black Ops II podremos controlar a algunos de ellos... y combatir a muchos más.

Call Of Duty
Black Ops II



Activision y Treyarch presentan, un año más, su candidatura a shooter del año

Aunque ***Black Ops II*** no llegará a las tiendas hasta noviembre, en **Treyarch** conocen bien aquel dicho de «el que golpea primero, golpea dos veces», así que se presentaron en la feria angelina con dos *demos* jugables con las que demostrar el potencial de su nueva criatura. Por un lado, nos permitieron ir mas allá de lo que se mostró en la conferencia de **Microsoft**, recorriendo a pie y por el aire el convulso Los Angeles de 2025. Mucho espectáculo *scriptado*, a gusto de los millones de fans de la franquicia, armamento futurista (drones aéreos, fusiles de francotirador que permiten distinguir la silueta del enemigo a través de las paredes) y la posibilidad de tomar diferentes caminos o acciones a lo largo del nivel, cambiando su posterior desarrollo. La otra *demo*, que transcurría en Singapur, se centraba en otro de los grandes atractivos de ***Black Ops II***, las misiones *Strike Force*, que estarán integradas dentro de la propia campaña del juego y que aportarán al mismo una rejugabilidad de la que carecían sus antecesores. Una gigantesca pantalla en el *stand* de **Activision** nos ofreció unas cuantas pistas más sobre lo que nos deparará el juego, como niveles ubicados en el año 1986, en escenarios tan exóticos como Angola o Afganistán, protagonizados por Alex Mason.





En Moonraker seremos acompañados por la doctora Holly Goodhead, con el rostro de Louis Chiles, la actriz que le dio vida en la película de 1978. Bond tendrá el rostro y la voz de Daniel Craig en todos los capítulos.

James Bond 007 Legends

El agente secreto celebra sus 50 años de vida con un FPS que recrea sus seis películas más famosas

PS3 PlayStation 3

A la venta en OCTUBRE 2012

Dando muestra de un secretismo digno del MI6, **Actitision** y **Eurocom** solo han desvelado dos de las seis películas que van a inspirar el nuevo *shooter* de **Eurocom**, responsables de las dos anteriores encarnaciones videojueguiles del agente creado por Ian Fleming: *Quantum Of Solace* y *GoldenEye 007: Reloaded*. Sabemos que la próxima película de Bond, *Skyfall*, hará acto de presencia a través de un DLC gratuito, pero ha sido el nivel inspirado en un clásico de la era Roger Moore, *Moonraker*, el primero en salir a la luz. Y la verdad, nos emociona reencontrarnos con Hugo Drax, Tiburón y la doctora Goodhead, con el rostro de los actores que les dieron vida en 1979. El juego promete ser trepidante, con esos inverosímiles momentos Bond que todos esperamos y los 60 *fps* a los que nos tienen tan mal acostumbrados en **Eurocom**.



Aún queda por desvelar cuáles serán el resto de películas que 007 Legends homenajeará. Está cantado que veremos a Auric Goldfinger y a su criado, Oddjob, el chino del bombín decapitador.





La demo mostrada en el E3 corría sobre un PC de los gordos. Habrá que ver si logran algo parecido con las consolas actuales.



Star Wars 1313

La compañía del tío Lucas nos enseña cómo será el futuro de los videojuegos

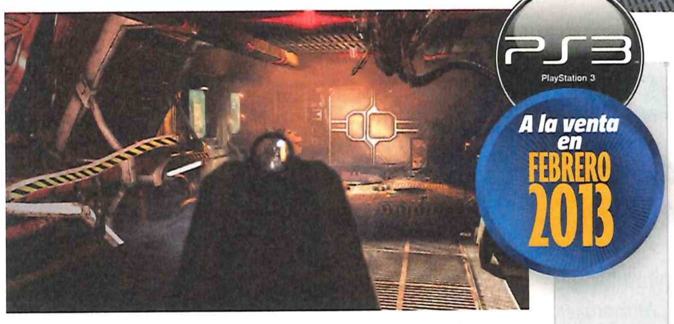
No queremos ser mal pensados. Desde **LucasArts** aseguran que ***SW 1313*** llegará a **PlayStation 3**, pero lo que se vio en el **E3** alcanzaba tal poderío gráfico que nos hace temer que hablamos de un producto destinado a la próxima generación de consolas. **LucasArts** ha reunido a los mejores profesionales de **IL&M**, **Skywalker Sound** y **LucasFilm Animation** para poner en marcha este espectacular título, que nos permitirá conocer el lado más sórdido de *Coruscant*, bajo el pellejo de un cazarecompensas. Los estudiosos del universo *SW* dicen que podría haber sorpresas, porque 1313 era uno de los alias de Boba Fett. Él no protagonizaba la *demo*, pero no le echamos en falta. Los tiroteos, las explosiones, la hiperrealista recreación del fuego nos dejó sin palabras. Ojalá nos equivoquemos y lo veamos en **PS3**.







Sega / Tecmo Koei



PS3 PlayStation 3

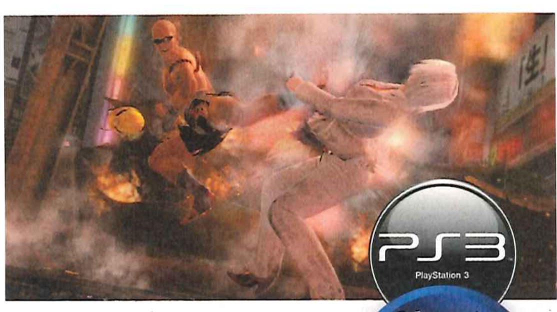
A la venta en FEBRERO 2013

Aliens: Colonial Marines

Regresa al planeta LV-426 en un shooter que te permitirá elegir entre marine o alien

Esta prometedora recreación de una de las más reconocidas sagas *SciFi* presentó sus credenciales en su vertiente multijugador de la mano de sus creadores, **Gearbox**. Pudiendo encarnar tanto a soldados como a xenomorfos, la jugabilidad estará bien diferenciada en ambos bandos. Con los marines batallaremos en primera persona y tendremos una gran potencia de fuego, así como capacidad de eliminar a larga distancia. De la mano de los aliens la vista cambia a tercera persona para aprovechar su velocidad y su devastadora fuerza en distancias más cortas. Todo ello en escenarios repletos de luces y sombras, además de recovecos ocultos para aprovechar las habilidades de cada una de las razas. A las varias modalidades de juego competitivo hay que sumar un interesante modo cooperativo de hasta 4 jugadores. ¿Qué más se puede pedir?







La evolución gráfica de la saga permite hacer más palpable si cabe la sensualidad de las féminas de DOA.

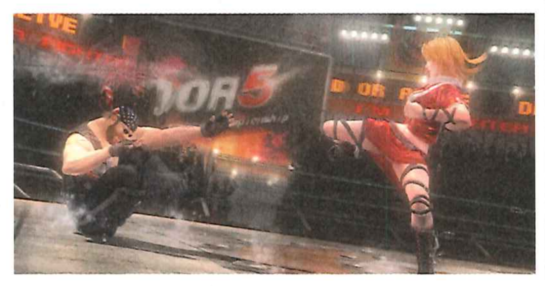
PS3 PlayStation 3

A la venta en SEPTIEMBRE 2012

Dead Or Alive 5

La lucha con más glamour se renueva para la ocasión e invita a la fiesta a inesperados contendientes...

El *versus* que aúna algunas de las bellezas más mortales del género con una profunda jugabilidad vuelve después del verano con una quinta edición plagada de sorpesas y novedades. Gracias a un renovado motor gráfico podremos disfrutar de nuevos escenarios totalmente en 3D, con elementos destructibles que serán fundamentales en el devenir de los combates. Utilizando la dinámica de los escenarios cada contrincante puede hacerse valer de ventajas estratégicas y dificultar los movimientos del rival. Todo ello manteniendo un estilo de lucha diferenciado en cada uno de los luchadores del plantel, que se ha visto aumentado gracias a las incorporaciones de personajes de *Virtua Fighter,* como Sarah Bryant y Akira Yuki. Y, por si fuera poco, hay que sumar también las nuevas opciones On-line en forma de torneos o combates *arcade*. ¡Ya tenéis mamporros postveraniegos!











El poderío físico de tus defensas puede ayudar a evitar un gol, gracias a las cargas que se realizan sobre los atacantes rivales.

En ataque ya no solo dependerás del jugador que lleva el balón y otro compañero que se desmarque. Habrá muchos más movimientos este año.



Compañía
EA
Programador
EA Sports
Género
Deportes

A LA VENTA EN SEPTIEMBRE

FIFA 13

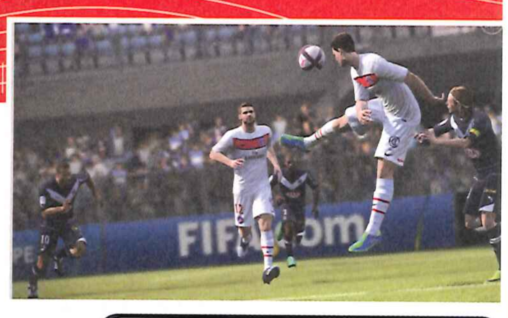
David Rutter nos muestra las primeras novedades del próximo FIFA

Antes siquiera de exprimir la expansión de *UEFA Euro 2012*, el equipo de **EA Sports** ya nos ha enseñado los que serán algunos de los pilares de la siguiente edición, ***FIFA 13***. El título partirá de la base del año anterior, con el motor de impacto de jugadores y la defensa táctica tal y como ya la conocemos. Las principales novedades se centran por lo tanto en el nuevo *First Touch Control*, un sistema de control de balón que estudia diversas variables, como la potencia del pase, las características del jugador que va a recibir la pelota o su disposición en el campo, para evaluar si el resultado del control será bueno o malo. También se han mejorado aspectos relacionados con el ataque que dotan de más control al jugador sobre el equipo, con una IA renovada que hace que los compañeros apoyen la transición del balón y busquen desmarques.

El sistema de regates cambia también para añadir desplazamiento lateral a los movimientos una vez encaramos al defensa, y ofrecer variedad en las filigranas a corta distancia.

En cuanto a la defensa, se ha incluido la capacidad de presionar al jugador que lleva la pelota a través de cargas legales, para que este no pueda controlar el esférico con demasiada facilidad. Dependiendo de la corpulencia del atacante y el defensa se realiza un cálculo de masas que determina la efectividad de estos movimientos. Para poder lograr esto, los desarrolladores han ampliado el número de físicas del motor de impacto de jugadores.



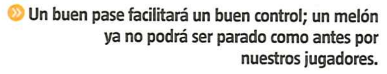




Nos da la impresión de que ciertas animaciones de jugadores han sido algo pulidas. Lo comprobaremos en versiones más avanzadas.

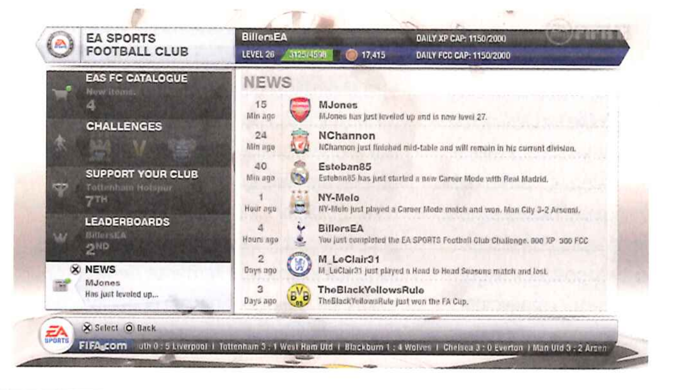


Con tanto desmarque y regate, defender se hará bastante complicado.



Un buen pase facilitará un buen control; un melón ya no podrá ser parado como antes por nuestros jugadores.

Tras echar unos cuantos partidos con los compañeros de la prensa, se aprecia un sistema de juego menos mecanizado, que permite ver más variedad de jugadas, especialmente en ataque, y que será del agrado de los usuarios que manejen el uso de los regates. Las transiciones «ataque - defensa» ya no son tan sencillas, y medir los pases para realizar buenos controles es más importante que otros años. Aunque todavía falta mucho hasta la salida de ***FIFA 13***, las expectativas -por lo que hemos visto- son inmejorables. *Lloyd*



ENTREVISTA CON...

DAVID RUTTER

Productor Ejecutivo FIFA 13

Con los cambios de la última edición, ¿en qué os habéis centrado para que *FIFA 13* vuelva a mejorar un año más?

Este año hemos querido hacer un juego más imprevisible al ataque. Hemos introducido la característica de la «inteligencia de ataque» basada en varios aspectos, que consigue que ciertos jugadores decisivos se vuelquen en el ataque, abriendo espacios, buscando el pase o buscándole la espalda al defensa. La idea es que el ataque sea cosa de varios jugadores que apoyen nuestra jugada. Es como una conjunción dinámica del equipo.

Explícanos, ¿qué es eso del *First Touch Control*?

Es un sistema que se basa en recopilar los datos acerca de la forma de girar de la pelota, su velocidad o potencia junto con las características del jugador, su posición o hacia dónde se mueve, y determinar así la buena o mala recepción del balón.

En cuanto a los regates, ¿qué novedades pensáis incluir?

Hemos introducido un sistema de regates más completo, haciendo no solo posible movernos en 360 grados o avanzando largas distancias, sino también movernos lateralmente. La idea es añadir fluidez a la hora de deshacernos de un defensa en distancias cortas, o regatear sin tener que darle mucho recorrido al balón. Este es uno de los componentes que brindan imprevisibilidad al ataque.



En este nuevo capítulo de Dark Souls encontraremos enemigos de gran calibre, como la Quimera de la Tumba, el Dragón Negro o el mismísimo Artorias Of The Abyss.





Aquí tenéis al nuevo enemigo del futuro DLC y la edición Prepare To Die de Dark Souls. El majestuoso Artorias, uno de los cuatro caballeros de Gwyn.

¿Os resulta familiar este ser? En la tumba de Oolacile son más grandes que los de Jardín Tenebroso, pero al menos no cuentan con brazos...

PS3 Dark Souls Prepare To Die Edition

Compañía
Namco Bandai
Programador
From Software
Género
Action RPG

Cuando creías haberlo visto todo en Lordran, el reino de Oolacile te abre sus puertas

Todos aquellos que hemos perdido cientos de horas y vidas a lo largo, ancho y alto de las malditas tierras de *Lordran* no hemos podido reprimir unas lágrimas de emoción al ser anunciada la versión ***Prepare To Die Edition*** y el DLC *Artorias Of The Abyss* para **PlayStation 3**, ambos para final de año. El contenido de ***Prepare To Die*** todavía no ha sido confirmado, aunque ya conocemos el irresistible pack de la versión PC: un libro de ilustraciones de 150 páginas, banda sonora, DVD con la colección completa de vídeos del *Cómo se hizo*, póster y postales. Según Hidetaka Miyazaki, el director creativo de *Dark Souls*, la nueva edición es un regalo para los fans de la serie que contará, además del esperado sistema de partidas igualadas On-line para juego cooperativo o jugador contra jugador, con un nuevo capítulo de la mitología de *Lordran*, llamado *Artorias Of The Abyss,* que transcurre tras la visita a la fortaleza de *Sen*. El reino mágico de *Oolacile* será el protagonista de la nueva sala de torturas ideada por **From Software**, que nos proporcionará unas cuantas horas más de ese maravilloso sufrimiento que solo comprendemos los que hemos amado y odiado a partes iguales esas magnas obras de perdición mental llamadas *Demon's Souls* y *Dark Souls*. El jugador será engullido contra su voluntad por el abismo y trasladado al pasado, cuando aún vivía el rey Artorias, uno de los cuatro caballeros de Gwyn, al cual tendremos que derrotar para terminar de una vez por todas con la oscuridad que devora inexorablemente al reino. Escenarios como la ciudad y el santuario de *Oolacile*, o el Bosque Real nos esperan con los brazos abiertos, así como temibles *final bosses* exclusivos -El Dragón Negro, la Quimera de la Tumba o Artorias- además de nuevas armas, armaduras, personajes no jugables y más contenido. Aquellos que no quieran adquirir la edición física -¿de verdad existe alguien que no la desee?- podrán hacerse con el DLC *Artorias Of The Abyss* a través de la *Store* con todas las novedades mencionadas. *The Elf*

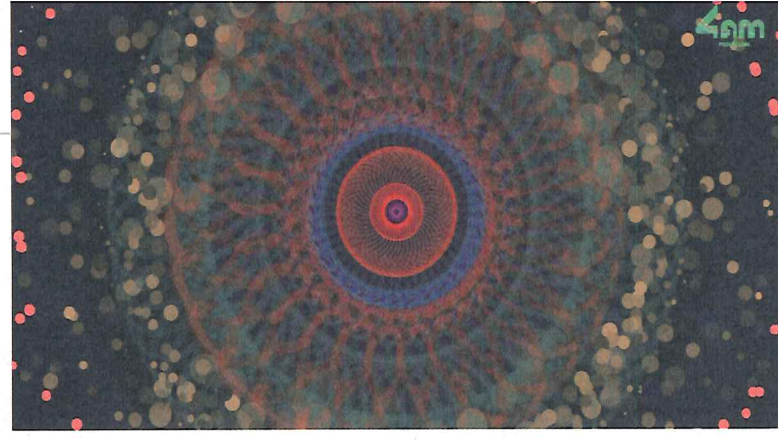


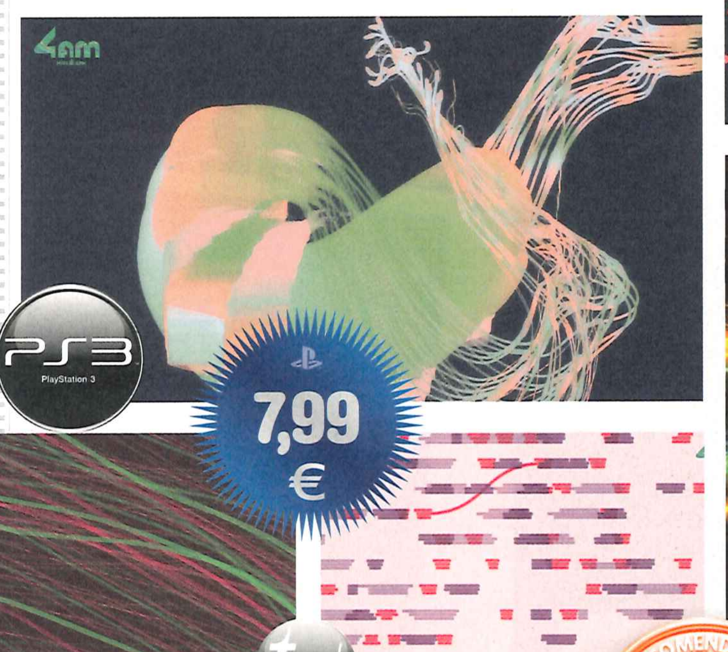


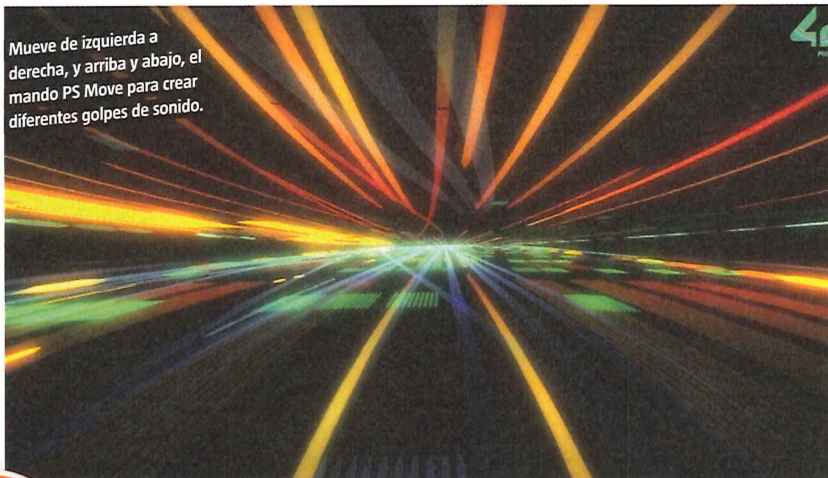
Tres gigantescos caballeros de piedra acosan al pobre guerrero. Dos consejos universales: huye o acaba con ellos por separado.



Analizamos todos los lanzamientos







Test

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

PIXEL JUNK 4AM

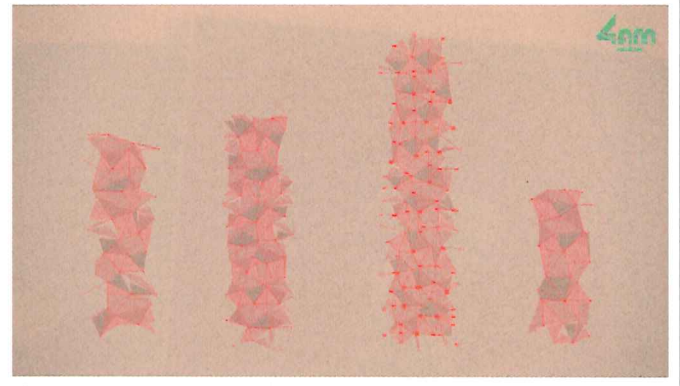
Género **Musical**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Q-Games**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto **Castellano**

Abrumados por las grandes producciones, agradecemos -de vez en cuando- la creación de ideas sencillas que desbordan genialidad. ***Pixel Junk 4am*** es una especie de mesa de mezclas que materializa visualmente las notas musicales, mientras mueves los brazos a su ritmo. O dicho con más propiedad, es un instrumento musical que te permite crear y componer tu propia música usando *PS Move* (uno o dos, y si son dos la experiencia es mucho mejor). Sin reglas, sin parámetros, sin objetivos; con total libertad podrás crear ritmos, bucles... entre muchos otros efectos. Este último, por ejemplo, se ejecuta dirigiendo *Move* hacia una esquina de la pantalla y en el momento que sientas que vibra, pulsa el botón T para atraparlo; después dirige el mando hacia el centro y suéltalo mientras pulsas alguno de los cuatro botones de X, Cuadrado, Triángulo o Círculo. De este modo no solo estarás componiendo música, sino que en pantalla estarás creando dibujos hipnóticos... Se podría decir que la pantalla se convierte en algo así como un lienzo de sonido virtual y, mientras «dibujas» tus brazos se mueven al ritmo de esos «bocetos». Pero lo mejor es que no estás solo y puedes compartirlo con el resto de la humanidad -en directo- a través de *PSN*. En la parte inferior izquierda de la pantalla verás el número de personas que están contemplando y escuchando tu *show*, y en la parte derecha verás si les gusta; cuanto más muevan el mando (a modo de aplausos) tu barra de Prestigio aumentará. Sin duda, algo que motiva la creatividad. ***Pixel Junk 4am*** es un concepto complejo de explicar... pero que cualquier artista -posiblemente- comprenderá. *Anna*

CÓMO SE JUEGA



Dentro de la opción Visor en Vivo puedes ver las actuaciones de otros usuarios en directo mediante streaming. Si te gusta lo que escuchas recompénsale con algo de prestigio agitando Move.



La pantalla del televisor se convertirá en una especie de lienzo de sonido virtual donde no existen las puntuaciones; solo la música y tú.

EVALUACIÓN

No tiene nada que ver con una mesa de mezclas; el concepto de Pixel Junk 4am va más allá de hacer música. Consiste en materializarla en abstractos dibujos y bailarla -sin que te des cuenta- mientras la compones. A veces la locura es la base de la genialidad...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,5	9,0	9,2	7,5	8,9	9,0

Melodías House con matices Minimal que podrás modificar a tu gusto.

Un planteamiento de locos que cobra cordura cuando te pones a jugar.







¿Por qué se ha vestido así Harley Quinn? ¿Se ha hecho gótica? Si no te acabaste el Arkham City, este DLC te va a «spoilear» el final del juego.

Robin no lleva bien las bromas acerca de su convivencia con un millonario solterón. Ni las de parecer una caperucita hormonada.

7,99 €

En este DLC controlaremos tanto a Batman como a su pizpireto pupilo, Robin. El chaval, por cierto, reparte de lo lindo con su bastón.

PS3 PlayStation 3

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Bronce

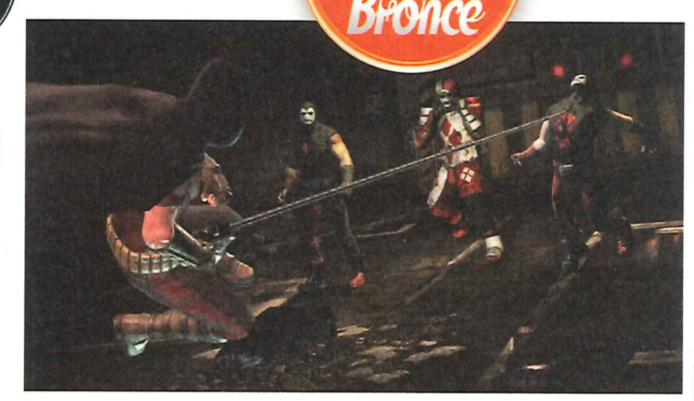


BATMAN ARKHAM CITY
LA VENGANZA DE HARLEY QUINN

Género **Acción**
Compañía **Warner Bros. Int. Ent.**
Desarrollador **Rocksteady Studios**
Jugadores
On-line **No**
Texto-Doblaje **Castellano**

La obra maestra de **Rocksteady Studios** continúa en este epílogo jugable de dos horas de duración -aproximadamente-, en el que comprobaremos la forma tan combativa que tiene Harley Quinn de superar la ausencia de su adorado Joker. No es necesario haber completado el modo historia de *Arkham City* para disfrutar de este DLC, pero es más que recomendable haberlo hecho, ya que ***La Venganza De Harley Quinn*** es un *spoiler* viviente de lo que sucede al final de la última aventura del Batman. Tampoco es muy recomendable acceder a él si llevas poco jugando con *Arkham City*, porque el nivel de los enemigos es bastante elevado: los sicarios de Harley van armados con cuchillos, *tasers*, bates y, sobre todo, armas de fuego. Tendrás que usar a conciencia la Visión de Detective para detectar a estos últimos y actuar con el mayor sigilo, si no quieres morir en cuestión de segundos bajo una lluvia de plomo.

Al igual que el juego principal, este DLC está impecablemente doblado al castellano, y combina a la perfección exploración con combates. A lo largo de las dos horas de juego tendrás ocasión de encarnar a Batman y Robin, usar todos los *gadgets* del cinturón, desactivar unas bombas contrarreloj y «zurrarte la badana» contra una auténtica muchedumbre de fulanos pintarrajeados, tanto en las calles y las azoteas de *Gotham* como en la guarida del Joker. Por 8 eurillos -al menos ese es el precio actual en la *Store* de *PSN*-, la oferta es bastante tentadora. *Nemesis*



EMULANDO A SCORPION. Aunque parezcan mimos de saldo, los sicarios de Harley son bastante duros de pelar, y te lo pondrán muy difícil cuando su número se dispare.



EVALUACIÓN

Un simpático epílogo para la mejor adaptación de cómic que han visto los siglos. Son 8 euros, pero al menos no son simples trajes, sino dos horas más de juego. Aunque también puedes esperar a septiembre para hacerte con la edición GOTY, que lo incluirá.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,4	9,1	9,2	8,0	-	9,0

El mismo, y excelente, doblaje al castellano que el Arkham City original.

Las dos horitas se pasan en un suspiro, pero pasaría lo mismo si durase seis.



Género
Acción/ Plataformas
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Sony Japan Studio
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
On-line
Sí (DLC)
Texto-doblaje
Castellano
Instalable
Sí (1.460MB)
P.V.P. Recomendado
40,99 €
34,99 €
(PS Store)

es.playstation.com

12

LA ALTERNATIVA

INVERSION
El shooter de Namco, a punto de llegar a España, también juega con la gravedad.

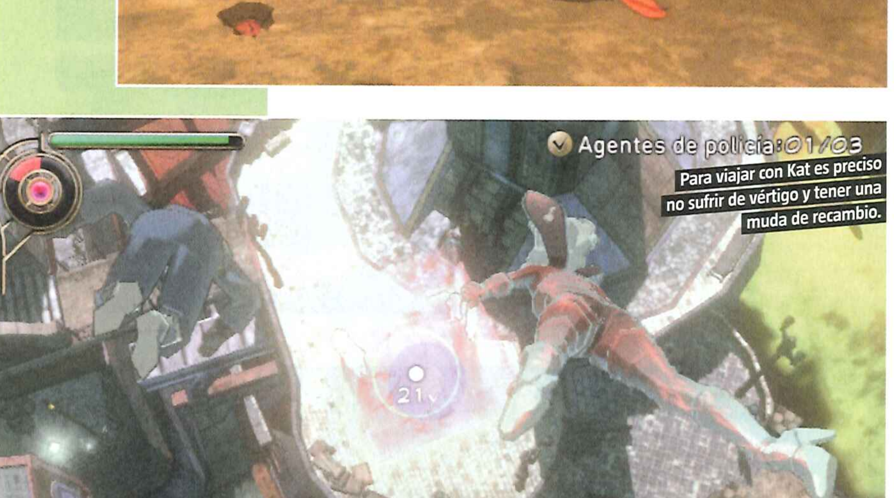
GRAVITY RUSH

△ CON ◎ LA GRAVEDAD ⊗ POR ▢ MONTERA

Por Nemesis





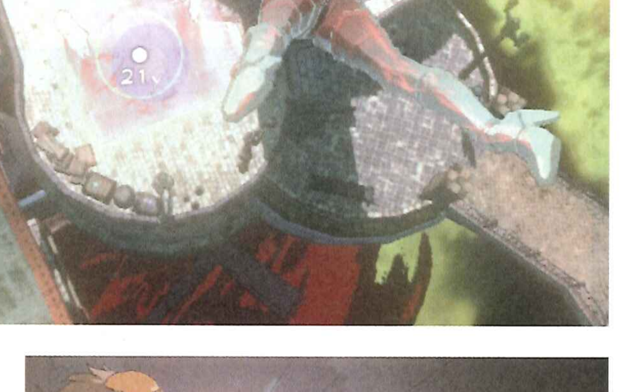


Para viajar con Kat es preciso no sufrir de vértigo y tener una muda de recambio.



VOLANDO VOY, VOLANDO VENGO

Con solo pulsar el gatillo derecho de PS Vita, harás levitar a Kat para, acto seguido, volar en la dirección que quieras. Un punto de mira te indicará el camino y solo tendrás que preocuparte de aterrizar en lugar seguro antes de que el poder de Kat se agote y se pegue el morrón de su vida. No solo podrás hacer que la moza camine boca abajo o sobre superficies verticales, sino que será posible hacer levitar objetos e incluso personas, y llevarlos contigo.











Aunque posee un potencial técnico fuera de toda duda, **PS Vita** está tardando más en despegar de lo que todos sospechábamos (**Sony C.E.** la primera), y buena parte de culpa la tiene su exiguo catálogo de juegos. El arranque fue demoledor, con juegazos de la talla de *Uncharted: El Abismo De Oro* y *WipeOut 2048*, pero con el paso de los meses hemos comprobado cómo los nuevos lanzamientos iban llegando con cuentagotas, mientras se nos prometen para octubre grandes bombazos de la talla de *COD Black Ops Declassified* o *Assassin's Creed III: Liberation*. Afortunadamente no vamos a tener que esperar mucho más para disfrutar de uno de los proyectos más enigmáticos de **Sony C.E.**, un juego que ya llamó nuestra atención desde la primera presentación de **PS Vita** en sociedad, allá a principios de 2011, y que inexplicablemente ha ido sufriendo continuos retrasos hasta ahora. Y es una pena, porque ***Gravity Rush*** es un auténtico «vendemáquinas», una *Killer App* que demuestra como pocos todo lo que puede dar de sí **PlayStation Vita** cuando se invierte en ella una buena cantidad de talento e imaginación. Y tenemos que darle las gracias por ello a un viejo conocido: Teiichiro Toyama, director y guionista del primer *Silent Hill* (y la saga *Siren*). En las antípodas de los *Survival Horror* que encumbraron a Toyama, ***Gravity Rush*** es una colorista fantasía, rebosante de humor, con una maravillosa estética, deudora de los cómics franco-belgas, y un desarrollo *sandbox* en el que tienen cabida la exploración, la aventura, las plataformas y las patadas huracanadas. La estrella de la función se llama Kat. Es rubia, amnésica y es lo que en la ciudad de *Hekseville* se conoce como un «transmutador»: una persona capaz de alterar la gravedad que le rodea a su completo antojo. Con solo pulsar el gatillo derecho de la **PS Vita** veremos cómo Kat se eleva por los aires y desafía al pedorro de Newton caminando por las fachadas, incluso boca abajo, mientras se enfrenta a los *Navi*, los demonios que atormentan a los habitantes de los distintos distritos que componen

Sabías que...

La banda sonora de Gravity Rush ha corrido a cargo de Kohei Tanaka, autor de la BSO del mítico Alundra, los Sakura Taisen y Resonance Of Fate, entre otros.

Los habitantes de Hekseville jamás llegarán a acostumbrarse a los vuelos de la protagonista.



La historia del juego nos irá siendo narrada en forma de cómic. Arrastra el dedo sobre la pantalla de PS Vita para ir saltando de una viñeta a otra.





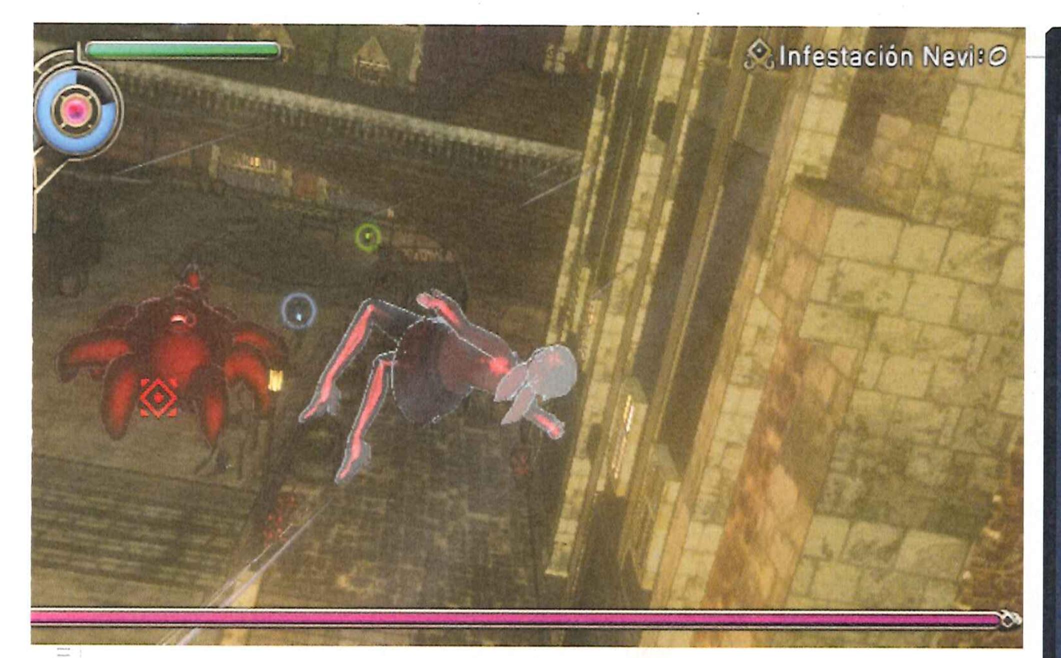
ES FRÍO Y HÚMEDO, PERO ES UN HOGAR

Una de tus primeras misiones dentro de Gravity Rush será conseguir un refugio para Kat, y hacerlo un poco más habitable con unos cuantos muebles. Una vez instalada en esa sucia tubería que Kat llama hogar, será el lugar desde el que no solo grabarás partida y podrás usar atajos para viajar a distintos puntos de Hekseville, si no que además será posible cambiar de ropa a Kat (algunos trajes los conseguirás a lo largo del juego, otros llegarán en forma de DLC).

Hekseville. Acompañado del misterioso gato que le otorga sus poderes antigravitatorios, Kat afrontará todo tipo de misiones -tanto principales como secundarias-, atravesará el interior de la gabardina de Gabe «el creador» para acceder a nuevos y surrealistas mundos, ampliará el mapeado del juego al rescatar del limbo zonas enteras de *Hekseville*, combatirá contra jefazos realmente puñeteros y medirá sus fuerzas con otro «transmutador», la hermosa y malencarada Raven. Todo ello mientras explora la ciudad flotante de cabo a rabo, desde los rascacielos más altos hasta los cimientos más profundos, en busca de respuestas sobre su pasado.

Puede que ***Gravity Rush*** naciera como un proyecto para **PS3** (en *YouTube* está el vídeo que lo demuestra), pero nos alegramos de que finalmente desembarcara en **PS Vita**, porque la portátil de **Sony** necesitaba un juego como este, capaz de callar algunas bocas y hacer esbozar una sonrisa en muchas más. Al principio no será fácil hacerse con la mecánica del juego (volarás como un ganso borracho, dándote de bruces con las paredes), pero dale 20 minutos a ***Gravity Rush*** y ya no querrás probar otro juego de **PS Vita** hasta haber finalizado este, tras unas diez/doce horas de partida. Y todo dependiendo de la calma con la que te tomes el juego, claro. Porque los tejados, los cimientos y hasta el más recóndito callejón de *Hekseville* esconden gemas con las que podrás comprar mejoras para Kat, así como desafíos que pondrán a prueba tu dominio de las habilidades de la «transmutadora».

Frente a otros títulos para **PS Vita**, que pese a su gran calidad no dejan de ser *ports* portátiles de consagradas franquicias de sobremesa, ***Gravity Rush*** es original y refrescante. Su estética de cómic (apoyada además por las deliciosas viñetas que narran la historia), su original mecánica y el maravilloso diseño de *Hekseville* te conquistarán hasta el punto de que llegarás a olvidar que existe un mundo más allá de los límites de la pantalla de **PS Vita**. Así debería ser siempre.



La habilidad para volar de Kat será su mejor arma a la hora de enfrentarse a los Navi de mayor tamaño. Un ataque desde el aire siempre será más efectivo -y menos peligroso- que aproximarse al fulano en cuestión a ras de suelo.



No pierdas de vista el indicador del poder gravitatorio de Kat: se irá agotando incluso cuando nuestra muchacha esté de pie sobre una superficie vertical.

El toque Vita



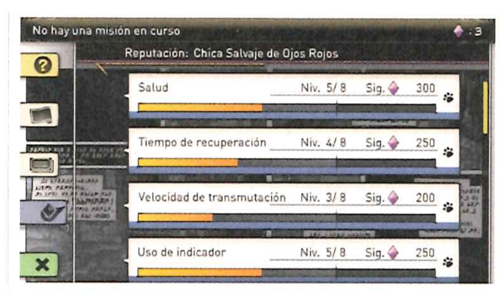
Pulsa sobre las dos esquinas inferiores de la pantalla para hacer que Kat se deslice sobre cualquier superficie, tanto horizontal como vertical.



Podrás usar el giroscopio de la consola para mover la cámara durante los vuelos de Kat. Algo muy útil cuando tienes que aterrizar en un punto concreto.



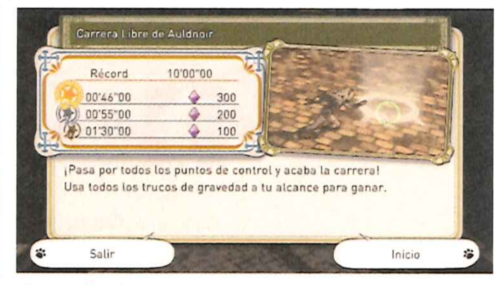
Una vez dentro del mapa de Hekseville, pulsa sobre la pantalla para seleccionar tu siguiente destino, o para acceder al menú de mejoras de Kat.



USA TUS GEMAS CON CABEZA. En la tienda podrás cambiar las gemas que hayas recogido por mejoras para Kat -aumentar la barra de salud o la de poder gravitatorio- y comprar nuevos movimientos.



A GOLPE DE VIÑETA. A modo de detalle simpático, el acelerómetro de PS Vita hará que puedas ver las viñetas desde diferentes perspectivas, como si estuvieras leyendo un cómic de verdad.



DESAFÍOS. Al margen de las misiones principales y secundarias, podrás poner a prueba tu habilidad en diferentes desafíos, repartidos a lo largo de toda Hekseville. Y ganar unas gemas extra, de paso.

EVALUACIÓN

✔ La estética de cómic. La música. El guion, repleto de humor. Su mecánica sandbox, con la que podrás explorar a gusto Hekseville.

✘ Los controles de vuelo, al principio, son un tanto confusos, lo que podría echar a más de un jugador para atrás.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
La ciudad de Hekseville es una pequeña maravilla, rebosante de detalles.	La música del maestro Tanaka es tan deliciosa como pegadiza. Esencial usar unos buenos cascos.	Te costará hacerte con la mecánica de vuelo, pero luego no podrás dejar de explorar cada palmo de Hekseville.	Unas diez o doce horas, dejando al margen desafíos, exploración y misiones secundarias.	De momento hay confirmado un DLC, con un nuevo traje y más misiones, gratuito.	Buen uso de las características de PS Vita, sin por ello agobiar con tanto uso de la pantalla táctil.
9,1	9,2	9,2	9,0	-	8,8



TOTAL

Precioso y original, Gravity Rush marca el camino de cómo deberían ser los juegos de PS Vita.

9,2





Aunque la temática zombi hace tiempo que está requemada, Suda 51 y James Gunn han sabido devolverle el frescor de antaño.





Género
Rubia pizpireta Vs El Infierno™
Compañía
Warner Bros. I.E. Kadokawa Games
Desarrollador
Grasshopper Manufacture
Distribuidor
Warner Bros Interactive Ent.
Jugadores
On-line
Sí (ránkings)
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,99 €
lollipopchainsaw.es
18



LOLLIPOP CHAINSAW

DIVERTIDO, VIOLENTO, Y DELICIOSAMENTE CAFRE

Ni siquiera el miedo a que ***Lollipop Chainsaw*** corra, pese a su enorme calidad, la misma suerte comercial que *Shadows Of The Damned* (la anterior creación de **Grashopper Manufacture**) ha rebajado nuestro entusiasmo ante las aventuras de Juliet Starling, la animadora de la sierra mecánica. A primera vista puede parecer el cliché hecho juego: la típica tía buena enfrentándose a los zombis. Pero ***Lollipop Chainsaw*** es mucho más, gracias a una mecánica hipnóticamente desenfadada, que te invita a combinar el uso de la sierra mecánica con los pompones y las acrobacias, para decapitar muertos vivientes de la manera más elegante y sanguinaria posible. Cráneos, brazos y piernas vuelan por los aires, mientras nuestra heroína mantiene con la cabeza decapitada de su novio algunos de los diálogos más desternillantes jamás escritos para un videojuego. Nos ha dolido comprobar cómo los subtítulos en castellano han suavizado buena parte del humor grueso del original (en el que podíamos oír, de labios de Juliet, frases tan épicas como «nuestra madre nos enseñó a estar orgullosas de nuestras vaginas»), pero aún así disfrutarás, y mucho, con el guion de James Gunn (responsable de películas tan recomendables como *Slither* o *Super*), repleto de guiños a los popes del subgénero zombi (Instituto San Romero, Centro Recreativo Fulci, Granja O'Bannon) y con una galería de villanos memorables: un *punk*, una «perroflauta», un *rocker*, un «jevorro» nórdico, un apasionado del tecno ochentero... y liderándolos, el gótico que ha traído el infierno a su instituto para vengarse de los tipos que le humillaban en clase.

A lo largo de siete niveles (si contamos el prólogo), iremos dando caza a todos estos hijos de perra satánica, aunque para llegar a ellos habrá que decapitar a miles de zombis. Pintaremos de sangre las paredes del instituto San Romero, participaremos en grotescos partidos de baloncesto (en los que se encestan cabezas), cosecharemos muertos vivientes con una segadora (mientras suena el clásico *You Spin Me Round - Like A Record* de los *Dead Or Alive*) e incluso seremos los protagonistas de cuatro recreativas inspiradas en otros tantos clasicazos: *Elevator Action*, *Pac-Man*, *Breakout* y *Crazy Climber* (aquí con música de The Human League). Usaremos las monedas que sueltan los zombis al morir para comprar habilidades y ropa para Juliet. Desde uniformes de animadora hasta bikinis y trajes inspirados en mangas como *High School of the Dead* (aún queda por saber si el traje de Ash está dentro del juego o será un DLC, como en USA). El aspecto de Juliet no afecta a la mecánica, pero espera a verla ejecutar acrobacias con un bikini o con el grotesco traje de conejo, y acabarás por pasarte quince veces cada fase con tal de desbloquear

LA ALTERNATIVA



SHADOWS OF THE DAMNED.
De lo mejorcito y más bizarro que puedes encontrar, por menos de 20€.

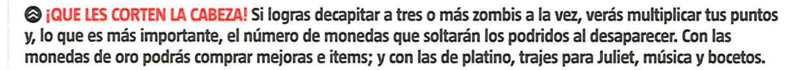











¡QUE LES CORTEN LA CABEZA! Si logras decapitar a tres o más zombis a la vez, verás multiplicar tus puntos y, lo que es más importante, el número de monedas que soltarán los podridos al desaparecer. Con las monedas de oro podrás comprar mejoras e items; y con las de platino, trajes para Juliet, música y bocetos.









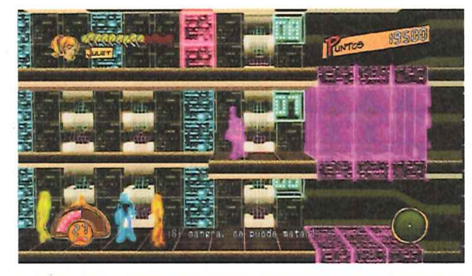
EL GUION INCLUYE EVIDENTES HOMENAJES A LOS POPES DEL SUBGÉNERO ZOMBI: ROMERO, FULCI Y O'BANNON.







El centro recreativo Fulci es una oda a los años 80, no solo en cuanto a la música. Protagonizarás varios niveles inspirados en recreativas clásicas, desde Pac-Man hasta Elevator Action.















Uno ya está bastante agotado de los QTE, pero los de Lollipop Chainsaw son bastante simpáticos. Y se le perdona, a cambio de ver secuencias tan espectaculares como esta.



En la tienda Chop²Shop.zom podrás comprar ataques especiales para la cabeza de Nick. Para ejecutarlos, tendrás que conseguir un billete especial y activar una ruleta (Suda 51 sigue obsesionado con ellas).

DEL BIKINI AL PELUCHE

Llegaremos a vestir a Juliet con 30 trajes distintos. En la tienda Chop²Shop.zom podrás canjear esas monedas de platino que tanto te habrá costado conseguir por distintos modelitos de animadora, bikinis, trajes de heroínas de manga (algunos más populares que otros) o un demencial disfraz de conejo. Y ojo, porque la oferta de la tienda se dispara tras acabar el juego por primera vez.

hasta el último modelito. Al igual que sucedía con *Shadows Of The Damned*, no podemos evitar tener la impresión de que los siete niveles de ***Lollipop Chainsaw*** se hacen cortos, aunque **Grashopper Manufacture** se ha tomado la rejugabilidad mucho más en serio que en el *shooter* de García Hotspur: al subir la dificultad no solo encontrarás zombis más duros de pelar (que obligan a usar mucho más el botón de salto para esquivar sus ataques y los pompones para aturdirlos momentáneamente), sino que descubrirás nuevas clases de enemigos (la vieja con el andador y el *breaker* jubilado, por ejemplo) al tiempo que comprobarás cómo los *final bosses* presentan patrones de ataque distintos a los que ofrecen en la dificultad media del juego. Y, además, demostrarán tener mucha más mala leche.

¿Es ***Lollipop Chainsaw*** la nueva *Bayonetta*? No me atrevería a decir tanto, pero su tono de perpetuo cachondeo, alimentado por una banda sonora descacharrante (que navega sin complejos entre la burrez de Children Of Bodom y el pasteleo de las Chordettes y Toni Basil), y su inolvidable galería de secundarios (ojo al padre de Juliet, un cruce de Clint Eastwood y Johnny Cash), harán que disfrutes cada minuto de juego como si fuera el último de tu vida. Podemos acusar a Suda 51 y a **Grasshopper Manufacture** de unas cuantas cosas: desde una evidente dejadez en determinados aspectos gráficos (aunque el modelado y la animación de Juliet son impecables) hasta la falta de ambición por incluir más fases. Es cierto que algunos de los niveles (la granja O'Bannon, por ejemplo) son sorprendentemente largos (más de 35 minutos), pero habría pospuesto el duelo contra el jefazo final (no permitas que te hagan *spoiler*; es gloria pura) unos cuantos niveles más. Tras los créditos finales queda el aliciente de conseguir los 30 trajes de Juliet y medir nuestra puntuación con jugadores de todo el mundo en el modo Clasificación.

Todos sabemos que ***Lollipop Chainsaw*** no llegará a competir en ventas con «Medal Of Duty XXIII», pero seguro que Juliet conquistará a esa gran masa de jugadores que están cansados de ver siempre lo mismo en las tiendas. Desde luego, armas y encanto no le faltan a la moza.

SU TONO DE PERPETUO CACHONDEO Y SU BANDA SONORA HARÁN QUE DISFRUTES CADA MINUTO DE JUEGO



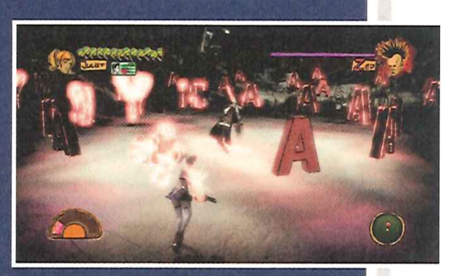
LAS MISMAS AFICIONES QUE JOHN TONES. Las fichas que presentan a cada secundario y jefazo merecerían dos páginas para ellas solitas. Su refrescante cazurrez no tiene parangón con ningún otro videojuego de la historia.



VAMOS NICK, SAL A BAILAR, QUE TÚ LO HACES FENOMENAL. En contadas ocasiones podrás acoplar la cabeza de nick en el cuerpo de un zombi para que ejecute un pequeño QTE y despeje el camino a Juliet.

Los jefazos, la sal del juego

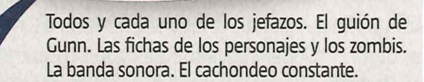








Los juegos de Suda 51 siempre se han destacado por sus inolvidables jefazos, y Lollipop Chainsaw no es una excepción: cada uno es el adalid infernal de un estilo de música. Un punk, un heavy nórdico, un rocker malencarado, una perroflauta jipiesca, un tecnofunk y liderándolos a todos, un gótico pocho. Hasta te dará pena matarlos...



EVALUACIÓN



Todos y cada uno de los jefazos. El guión de Gunn. Las fichas de los personajes y los zombis. La banda sonora. El cachondeo constante.

Algunos detalles gráficos son mejorables. No poder acceder a la tienda desde el menú de fases. Se te acabará haciendo muy corto.



GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El diseño de Juliet y los seis jefazos es delicioso. Pero la cámara falla a veces y hay mucho clipping.	Desde Dragonforce hasta Dead Or Alive y The Human League, la BSO es un desmadre maravilloso.	Cuantos más combos desbloquees, más disfrutarás controlando a Juliet y decapitando zombis.	Dos o tres fases más no le habrían hecho daño. En Difícil, el juego cambia completamente.	De momento, solo permite comparar puntuaciones en el modo Clasificación.	No pasará a la historia por sus gráficos, pero sí por ser uno de los juegos más chiflados de la historia de PS3	Otra genialidad de Suda 51. El viaje será corto, pero lo recordarás el resto de tu vida.
8,8	9,2	9,0	8,5	-	8,0	9,1





Las secuencias en las que tendremos que proteger a un VIP son las más épicas del modo Historia, tanto para el jugador principal como para sus compañeros.





Género
Shoot'em-up
Compañía
Ubisoft
Desarrollador
Ubi Bucarest/ Red Storm
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
x12
On-line
Historia y Guerrilla (4 jugadores); multijugador (12 jugadores)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (6.500 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.ghost-recon.ubi.com

18



GHOST RECON FUTURE SOLDIER

EL FUTURO DEL GÉNERO ES COOPERATIVO

Pensándolo fríamente, desde la aparición de *Gears Of War* y *Call Of Duty: Modern Warfare*, el género *shoot'em-up* no ha evolucionado demasiado ni en su vertiente subjetiva ni en la de tercera persona; ya iba siendo hora de que alguien, en este caso **Ubisoft**, decidiera dar un paso adelante y, rescatando una franquicia que parecía ya olvidada, dar una nueva vuelta de tuerca al género. Si bien ***Ghost Recon: Future Soldier*** tampoco puede ser considerado un «Mesías» del mismo, sí podríamos hablar de él como un *shooter* que no se conforma con unir las mejores características jugables que se han visto en los *shoot'em-up* aparecidos en los últimos años.

El título de **Ubisoft** presenta una perspectiva en tercera persona y elementos como un eficiente sistema de coberturas -y de movimiento entre ellas-, el uso de varios tipos de visión, armamento y artilugios futuristas (como el *dron* o el *warhound*)... Todo con el objetivo de crear un *shoot'em-up* realista, en el que prima la estrategia y el sigilo muy por encima de la puntería o la potencia de fuego. Pero volvamos al punto que habíamos dejado colgado; lo que hace diferente a la nueva entrega de *Ghost Recon*, ***Future Soldier*** es un

SU HISTORIA PUEDE JUGARSE ÍNTEGRAMENTE CON 4 JUGADORES EN COOP

juego diseñado para ser disfrutado al máximo en modo cooperativo, junto a tres jugadores más. Muchas compañías han tenido la oportunidad de adelantarse a **Ubisoft** con esta característica, pero inexplicablemente no lo hicieron. ***Future Soldier*** presenta un modo Historia completo, compuesto por doce misiones diferentes (más de doce horas de juego), que podrás disfrutar junto a tres personajes controlados por la CPU o junto a uno, dos o tres amigos a través de *PlayStation Network*. Como hemos dicho, ***Future Soldier*** no es un *shoot'em-up* al uso, por tanto el hecho de participar en el modo Historia de forma cooperativa no implica un aumento de dificultad o de enemigos, sino la necesidad de aunar fuerzas y compenetrar todo tipo de acciones. El ejemplo más claro está representado por un elemento denominado Disparo Sincronizado: podrás marcar hasta a cuatro enemigos diferentes y acabar con ellos de manera simultánea para evitar ser detectado. Junto a la CPU, esto no es más que un paseo, ya que su puntería es infalible, pero jugando en modo cooperativo añade un nuevo nivel de desafío a la experiencia. Y fuera del Disparo Sincronizado, encontraremos situaciones nunca experimentadas en el género, »

LA ALTERNATIVA



COD:MW 3.
Si lo tuyo son los shooters de acción pura y dura, y pasas de los modos coop, nada mejor que COD.

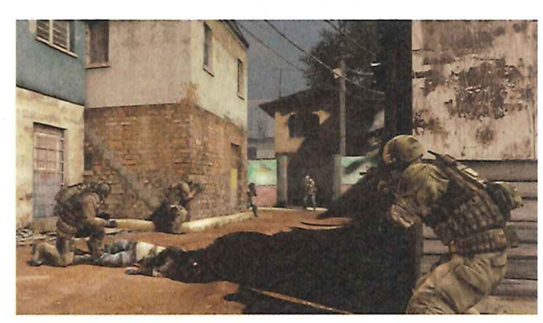
La experiencia cooperativa del modo Historia no puede compararse a la ofrecida por ningún otro juego.



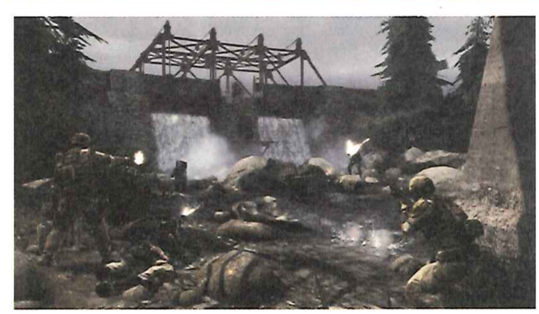
Por **Doc**

¡NO PUEDE FALTAR EL MODO MULTIJUGADOR!

Si eres más competitivo que cooperativo, Future Soldier también te permitirá participar en partidas On-line para hasta doce jugadores. Tendrás a tu disposición cuatro tipos de soldado diferentes, cada uno de ellos con unas marcadas características que influirán sobremanera en el devenir de los enfrentamientos, y la posibilidad de aumentar la experiencia de tu soldado con el objetivo de ganar nuevas habilidades. Diez mapas componen el modo multijugador y cuatro modalidades distintas aportarán los objetivos en cada momento: Conflicto, Señuelo, Sabotaje y Asedio.











» Aunque la perspectiva habitual sea la de tercera persona, podremos apuntar con precisión en todo momento para acabar con cualquier objetivo.

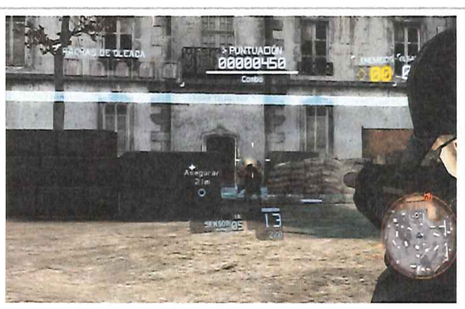


» La visión nocturna te permitirá moverte por determinadas zonas y acabar con los enemigos sin hacer saltar las alarmas o ser detectado.



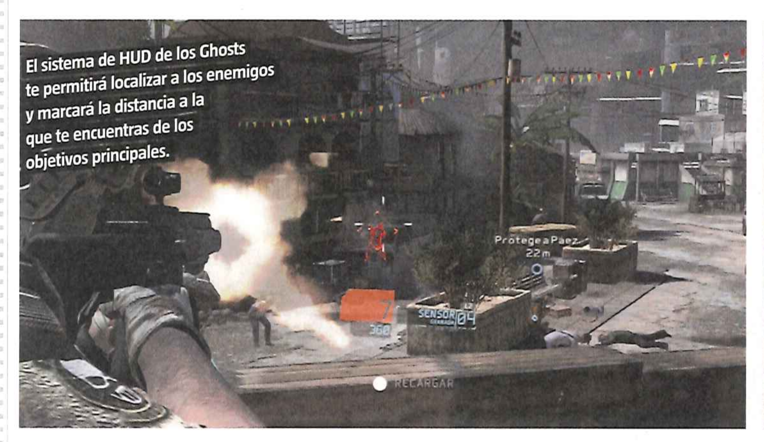




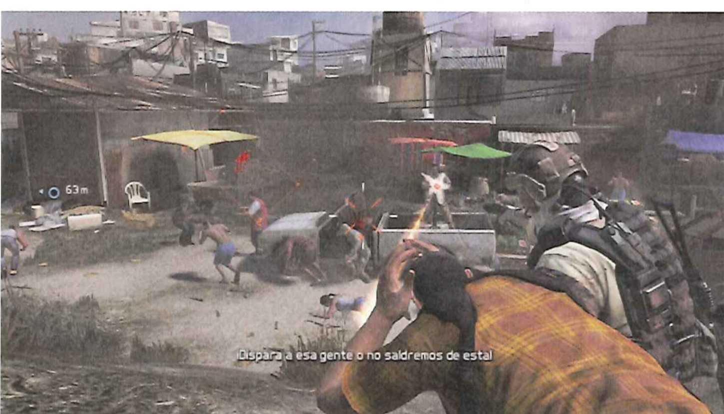


MODO GUERRILLA

Una nueva forma de entender el modo multijugador: cuatro mapas, cincuenta oleadas de enemigos por mapa y la posibilidad de participar en el enfrentamiento junto a un máximo de tres jugadores.



El sistema de HUD de los Ghosts te permitirá localizar a los enemigos y marcará la distancia a la que te encuentras de los objetivos principales.





DRONES. En determinados momentos del juego será esencial el uso del dron para averiguar la localización exacta de los enemigos. Desde esa perspectiva incluso podremos «marcar» a nuestros objetivos.



DISPARO SINCRONIZADO. Lo mejor que puedes hacer para no alarmar a grupos de hasta cuatro enemigos: «marca» a cada enemigo y dispara (o da la orden) para acabar con todos de golpe.



VISIÓN «MAGNÉTICA». También denominada «de rayos X», te permitirá ver -y «marcar»- a través de edificios (y tormentas de arena) a enemigos armados y vehículos de todo tipo. Increíblemente útil.

» como la de irrumpir en una sala llena de enemigos de forma sincronizada, la exploración de zonas con cada personaje por separado, la protección de VIPS con formaciones en rombo... El título de **Ubisoft** es un gran *shooter*, original y más que correcto, pero sus componentes cooperativos lo hacen novedoso y totalmente diferente a lo que estamos acostumbrados en el género. Como no podía ser de otra forma, junto al modo Historia se incluye un modo multijugador On-line (creado por **Red Storm**) para un máximo de 12 jugadores -explicado en la anterior página-. Y buscando la novedad y la originalidad, **Ubisoft** se ha sacado de la manga otro modo multijugador, el modo Guerrilla, que se apoya una vez más en las posibilidades cooperativas del juego, aunque en esta ocasión presenta un sistema de oleadas al estilo *Zombies nazis* de *Call Of Duty*.

En líneas generales, **Ubisoft** ha creado un *shooter* táctico de lo más jugable, con lo mejor del género y algún que otro elemento que no había sido explotado como se merece; sus posibilidades multijugador, sobre todo en lo que respecta al juego cooperativo, lo hacen único en el género. Si hay algo que no nos ha gustado del todo, es su motor gráfico. Sin llegar a entorpecer en ningún momento la jugabilidad del título de **Ubisoft**, podríamos decir que su apartado técnico es correcto... pero no lo esperado para un título «grande» en 2012. Ojo, que con todo y con eso, nos ha encantado ***Ghost Recon: Future Soldier***.

PODER DISFRUTAR DE TODOS SUS MODOS DE JUEGO ON-LINE ES UN ACIERTO

EVALUACIÓN



El componente táctico y de sigilo de su desarrollo, unido al juego cooperativo, hacen destacar al título de Ubisoft en el género shooter.



Aunque no afecta en absoluto a su jugabilidad, el motor gráfico está por debajo de las expectativas, a estas alturas de la vida de PS3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Son «correctos» y no influyen en su jugabilidad, pero parecen sacados de un juego de hace dos o tres años.	Está perfectamente doblado al castellano y su ambientación sonora es de lo más realista.	Shooter táctico realista con especial énfasis en el sigilo... Y unas posibilidades cooperativas espectaculares.	Modo Historia cooperativo con doce misiones, modo Guerrilla, modo multijugador On-line...	Todos sus modos de juego pueden disfrutarse en línea junto a un máximo de 12 jugadores.	El comportamiento del juego On-line es muy preciso, pero aquí pierde por su engine 3D.
8,0	8,8	8,9	9,2	9,2	7,0



TOTAL

Ubisoft y Red Storm demuestran que el futuro de los shooters es cooperativo.

8,8



La tercera entrega incluye un modo multijugador On-line en el que podrán participar hasta ocho usuarios.

TEST



Género **Plataformas/ Acción**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Insomniac**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores **x8**
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **No**
P.V.P. Recomendado **40,99 €**
es.playstation.com

7







THE JAK & DAXTER TRILOGY. El otro binomio insignia de PlayStation, aunque yo siempre he sido más de R&C...

THE RATCHET & CLANK TRILOGY
CLASSICS HD

TUERCAS Y TORNILLOS RELUCIENTES EN ALTA DEFINICIÓN

Una de las parejas más veteranas, y que demuestran -cada cierto tiempo- que están en plena forma, es Ratchet y Clank, que este año celebran su 10º aniversario por partida doble: con esta remasterización en HD de sus tres primeras entregas en **PS2** y -en otoño- con una nueva aventura para **PS3** que se titulará *Ratchet & Clank Fuerza Q*. El lanzamiento que nos ocupa es, por tanto, una gran oportunidad para descubrir cómo empezó todo, ser testigo de cómo se conoció la pareja de **Insomniac** y los demás personajes -como el Capitán Qwark-, y por supuesto de disfrutar de una magnífica jugabilidad que edición tras edición se ha ido perfeccionando, mejorando, complementando y potenciando aquello que más gusta a los fans de la saga: sus ingeniosas armas.

Gráficamente, la alta defición, es mucho mejor que lo que pudimos ver en la trilogía HD de *Jak And Daxter*. Tal es así que la tercera entrega de *Ratchet & Clank* nada tiene que enviar a *Todos Para Uno*, la última edición aparecida en **PS3** hace menos de un año. E incluso el *R&C* de 2002 no se queda obsoleto; lo único que se aprecia es que, tras jugar con toda la saga, la primera entrega es eso: una primera toma de contacto con su verdadera seña de identidad.

Si algo ha caracterizado a **Insomniac** con esta franquicia es que ha escuchado a sus fans, y queda patente en cada edición. A los seguidores, las fases sobre *hovercraft* no les apasionaba, pues terminaron reduciéndolas a la mínima expresión; querían más acción, pues añadieron la posibilidad de mejorar armas; pedían más originalidad en las armas, pues se devanaron los sesos para sorprendernos con bombas que hacían bailar *dance* a los enemigos o un inductor de grietas. Y lo que siempre pedíamos a gritos: un multijugador... Pues *Todos Para Uno* lo incluyó. Esta trilogía no alcanza el esplendor jugable y gráfico de las versiones de **PS3**, pero muestra el potencial y el buen hacer inicial de **Insomniac**. El primer *Ratchet & Clank* es un *R&C* en estado puro, es la declaración de principios de la saga: plataformas y mucha acción en escenarios con tímidos detalles y enemigos que acogotan poco -o nada-. Con la segunda, hay que decir, que a los desarrolladores se les fue un poco la olla con la inclusión de fases que se desarrollaban en escenarios esféricos, dando más importancia a las plataformas que a su faceta *shoot'em-up*. Sin embargo, para cerrar la trilogía aventuresca de la saga (después apareció *Gladiator*) decidieron magnificar la acción en sacrificio del plataformeo, con la posibilidad de mejorar las armas hasta cinco niveles más. Esto conllevó a una mayor espectacularidad sobre el terreno de batalla con más enemigos y más efectos visuales. Pero lo mejor de todo es que mientras juegas, en ningún momento, aparece la típica sensación nostálgica de estar jugando con juegos de hace 10 años. Y esto es lo que demuestra que **Insomniac** creó una saga atemporal.

MIENTRAS JUEGAS NO APARECE LA NOSTALGIA; INSOMNIAC CREÓ HACE 10 AÑOS UNA SAGA ATEMPORAL







ENEMIGOS DE AYER Y DE HOY

La seña de identidad de la franquicia no solo está marcada por lo ingeniosas que son las armas, sino también por el diseño de los enemigos, que combina lo futurista y animalesco de manera divertidísima.



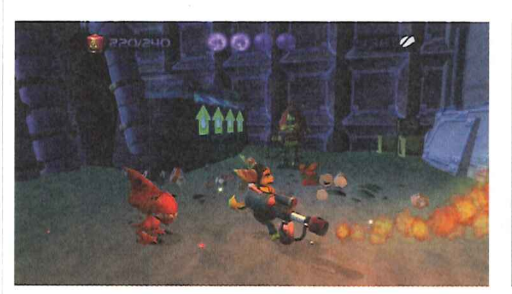
Los final bosses son duros de pelar: descubre sus rutinas de ataque para esquivar sus embestidas y después freírlos con tu arma favorita.



Sabías que...

Tras estas tres entregas apareció Gladiator. Después la saga dio el salto a PS3 en 2007 con Armados Hasta los Dientes, Atrapados en el Tiempo y Todos para Uno.

Recoge todas las tuercas y tornillos que dejen los enemigos al ser aniquilados, ya que podrás canjearlos por armas más poderosas.



RATCHET & CLANK. La pareja de Insomniac irrumpió en PS2 en 2002, revolucionando el género de las plataformas incorporando grandes dosis de shoot'em-up y dando gran importancia a las armas, ingeniosas y divertidas.



R&C: TOTALMENTE A TOPE. En 2003 apareció la segunda entrega con muchas novedades, como las fases de naves entre mundo y mundo. Un matamarcianos en toda regla.



RATCHET & CLANK 3. La acción y espectacularidad de las armas se elevó a la enésima potencia. Se redujeron las fases de plataformeo en favor de las de shoot'em-up.







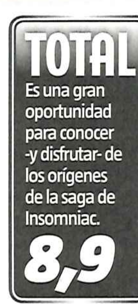


La tercera entrega parece haber sido creada directamente para PS3, no tiene nada que envidiar a Todos Para Uno.



No es imprescindible, pero si hubieran incluido Gladiator también, sería una oferta Ratchet & Clank redonda, un must have.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Las tres entregas son bastante resultonas, aunque en la primera se nota algo más el salto generacional.	Siempre ha destacado por tener un buen doblaje al castellano y trabajadas melodías.	La primera entrega es la más equilibrada, pues incluye plataformas y acción a partes iguales.	Tres juegos completos ofrecen muchas, muchas horas de diversión y entretenimiento.	El R&C 3 incluye una modalidad multijugador On-line para hasta ocho usuarios.	Lucen bastante bien en alta definición.
8,5	8,8	8,9	9,0	8,0	8,0

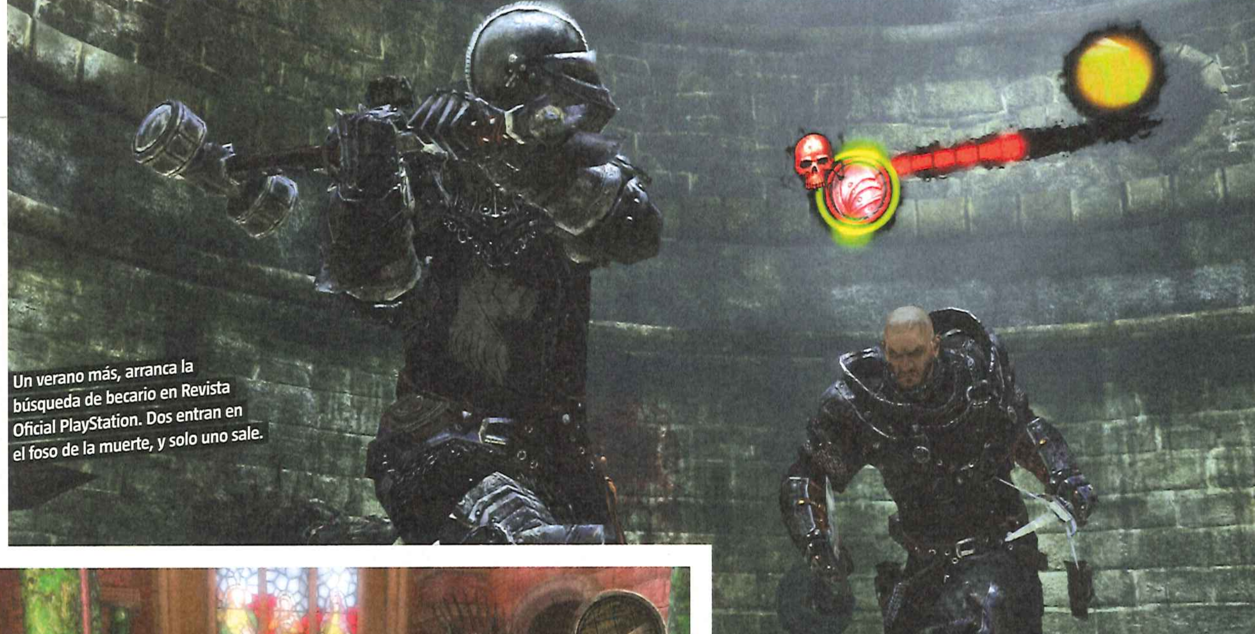


TOTAL

Es una gran oportunidad para conocer -y disfrutar- de los orígenes de la saga de Insomniac.

8,9




Un verano más, arranca la búsqueda de becario en Revista Oficial PlayStation. Dos entran en el foso de la muerte, y solo uno sale.









Género
RPG
Compañía
Focus Home Interactive
Desarrollador
Cyanide Studio
Distribuidor
Warner Bros Int. Ent.
Jugadores



On-line
Sí (DLC)
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (1.588 MB)
P.V.P. Recomendado
60,99 €
www.gameofthrones-rpg.com
16

JUEGO DE TRONOS

SE ACERCA EL INVIERNO, ABRÍGATE BIEN

Esta es la historia de un estudio pequeño (los franceses **Cyanide**) que logra hacerse con una de las licencias más jugosas de los últimos años. Su perseverancia (hacía años que habían adquirido los derechos) y la colaboración del mismísimo autor de la saga literaria (George R.R. Martin) han dado su fruto en forma de RPG, haciendo posible uno de los mayores sueños del fan de *Juego de Tronos*: recorrer Poniente e interactuar, cara a cara, con personajes que conocemos más que a nuestra propia familia, después de devorar cuatro libros (el quinto debería estar a la venta, en castellano, para cuando leáis estas líneas) y ver la serie de la **HBO**. Tras haber probado el juego, tenemos que decir que la experiencia nos ha dejado un sabor agridulce: aporta buenas ideas, pero la forma de ejecutarlas no ha estado a la altura. Hay que reconocerle a **Cyanide** el esfuerzo por dotar al juego de un guion a la altura de los libros originales, con una buena historia que discurre a la par de los sucesos del primer libro. La trama y el control del jugador irán alternándose entre dos personajes bien distintos: encarnaremos a Mors Westford, un veterano Guardia de la Noche, que además es un «cambiapieles», un *warg* capaz de comunicarse con su feroz perro

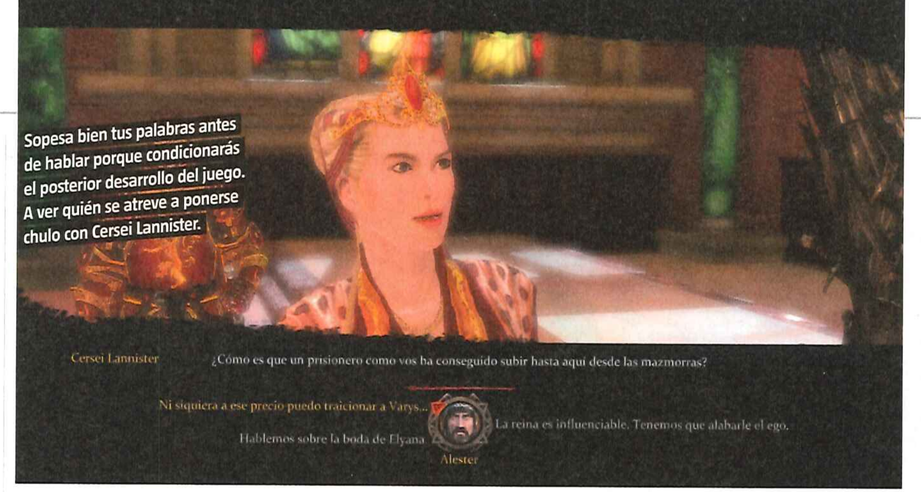
LA TRAMA DISCURRE A LA PAR QUE LOS SUCESOS DEL PRIMER LIBRO DE LA SAGA

(con solo pulsar el círculo en el *pad*, entraremos en la mente del chucho y podremos olfatear rastros y acceder a lugares innacesibles para Mors). Por otro lado, nos meteremos en el hirsuto pellejo de Alester Sarwyck, un sacerdote rojo que regresa a Poniente tras 15 años de exilio por las Ciudades Libres. Como todo buen RPG, ***Juego De Tronos*** nos obligará a elegir el estilo de lucha, la selección de atributos (fuerza, agilidad, inteligencia...), el árbol de habilidades y los puntos fuertes y debilidades de los dos personajes, desde ser un tarugo que dispara su agresividad con la visión de la sangre, a sufrir de artritis (lo que implicará que, viviendo a pies del Muro de hielo, vamos a tener una vida muy puñeterita). La elección de las armas también tendrá un papel determinante en los combates, ya que si elegimos el arco tendremos que mantener la distancia con los enemigos, mientras que si preferimos las mazas o el estoque solo nos tendremos que preocupar de vigilar nuestra barra de vida a la vez que «bailamos» bien cerquita de nuestros enemigos. Aquí reside uno de los grandes defectos de ***Juego De Tronos***: los combates son un rollo. Supongo que mis palabras sentarán como un tiro a los amantes de los RPG puros y duros, pero tras el combate »

LA ALTERNATIVA

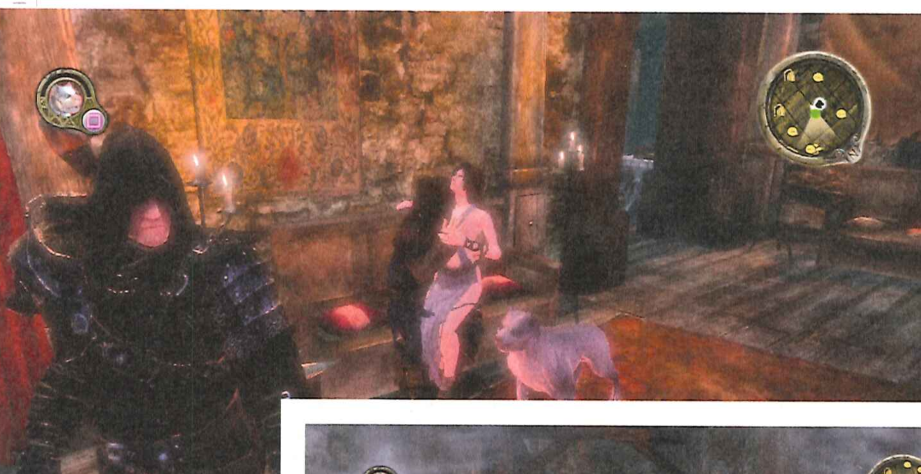


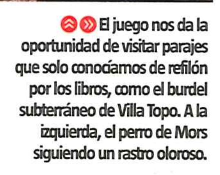
DRAGON'S DOGMA. También puedes optar por Skyrim: en el mercado hay RPG de una calidad excelsa.



Sopesa bien tus palabras antes de hablar porque condicionarás el posterior desarrollo del juego. A ver quién se atreve a ponerse chulo con Cersei Lannister.

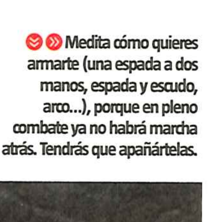








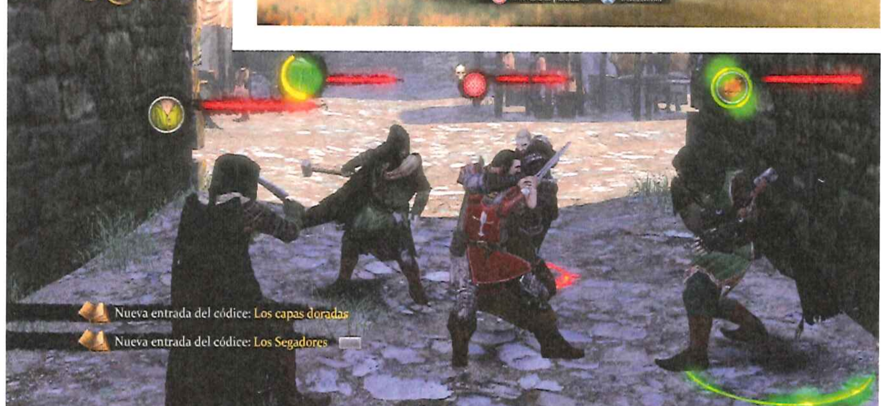
El juego nos da la oportunidad de visitar parajes que solo conocíamos de refilón por los libros, como el burdel subterráneo de Villa Topo. A la izquierda, el perro de Mors siguiendo un rastro oloroso.





Medita cómo quieres armarte (una espada a dos manos, espada y escudo, arco...), porque en pleno combate ya no habrá marcha atrás. Tendrás que apañártelas.







Por grotesco que parezca, nos hemos encontrado varias veces con esta situación: dos tipos idénticos. ¿Exceso de gemelos? Más bien fallo garrafal.



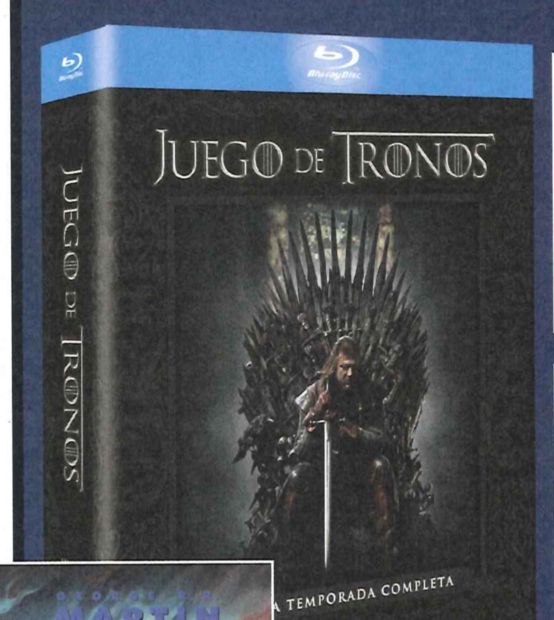
Cyanide ha contado con algunos de los actores de la serie original de HBO (abajo, Jeor Mormont/James Cosmo), con otros no ha tenido tanta suerte.

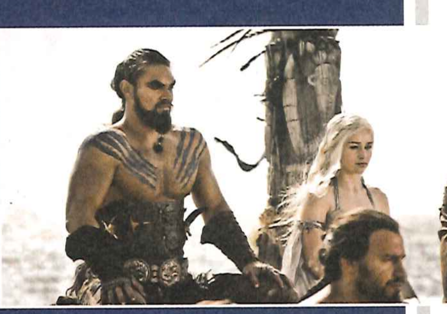




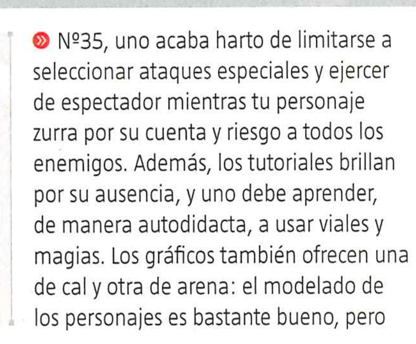


Juego de Tronos: el fenómeno.









El éxito de la serie de **HBO** (la primera temporada puedes verla en DVD y en Blu-ray de la mano de **Warner Home Video**, y la segunda está siendo emitida por Canal +) ha disparado las ventas de los libros de George R.R. Martin, editados en España por **Gigamesh**. Tras siete años de espera, la quinta entrega de *Canción de Hielo y Fuego*, ***Danza de Dragones***, aterrizó en las librerías de Estados Unidos el pasado año. La versión en castellano llegará a las tiendas el 22 de junio. Y aún restarán dos libros más para acabar la saga literaria de Martin, y descubrir qué sucederá con la amenaza que se cierne más allá del Muro.

Nº35, uno acaba harto de limitarse a seleccionar ataques especiales y ejercer de espectador mientras tu personaje zurra por su cuenta y riesgo a todos los enemigos. Además, los tutoriales brillan por su ausencia, y uno debe aprender, de manera autodidacta, a usar viales y magias. Los gráficos también ofrecen una de cal y otra de arena: el modelado de los personajes es bastante bueno, pero uno no da crédito cuando encuentra a dos tipos con el mismo rostro y la misma ropa, a centímetros de distancia. ¿Nadie en **Cyanide** cayó en la cuenta cuando testaron el juego?

Con cerca de 30 horas de juego, ***Juego De Tronos*** no abarca ni por el forro el enorme arco argumental de los cinco libros de George R.R. Martin, pero los fans disfrutarán hablando con personajes como Varys «La Araña», Qorin Mediamano, Jeor Mormont o la mismísima Cersei Lannister. Por no hablar de la oportunidad de explorar la Fortaleza Roja a nuestro antojo (desde los pasadizos construidos por Maegor el Cruel, hasta descubrir la calavera de Dragón en el sótano en el que se escondió Arya). Pequeños placeres que pueden justificar la compra del juego si eres un mitómano del universo de *Canción de Hielo y Fuego*. Si no es tu caso, en el mercado encontrarás otros RPG mucho más cuidados (tanto en el apartado gráfico como en la jugabilidad). El material original con el que cuenta **Cyanide** es soberbio. Esperemos que lo aprovechen mejor en otra futura entrega.

JUEGO DE TRONOS OFRECE CERCA DE 30 HORAS DE JUEGO

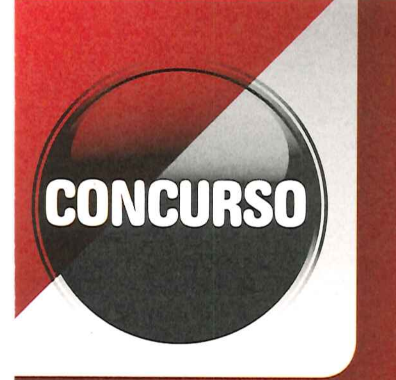
EVALUACIÓN


Un guion notable, avalado por Martin. La completa personalización de los protagonistas. Explorar el Muro y Desembarco del Rey.


Combates aburridos y repetitivos. Se echa en falta algún que otro tutorial. Darse de bruces con personajes idénticos, uno junto al otro.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El modelado de los protagonistas no está mal, pero los escenarios son toscos y hay NPC que se repiten con descaro.	Es agradable encontrar la música de la cabecera de la serie. Voces en inglés, con subtítulos en castellano.	Si te gustan los libros, lo pasarás en grande explorando Poniente. Pero los combates son plomizos.	Unas 30 horas de juego, y por el horizonte aparecen unos cuantos DLC que podrían alargarlo.	De momento, se han confirmado DLC con mejoras para los personajes.	Se agradece que solo cargue al pasar de un capítulo a otro. Ya podrían aprender otros juegos.
7,9	8,7	7,2	8,5	-	7,9


TOTAL
Para fans terminales de Canción de Hielo y Fuego. Si no lo eres, encontrarás RPG mejores.
7,8



¡PARTICIPA!

PODRÁS GANAR...

Blade y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir un increíble lote de premios: 1 Sistema portátil de juego con pantalla incluida para llevar tu PS3 a cualquier parte + 1 Mando Lamborghini + 1 Headset inalámbrico. Para optar a este lote de regalos, envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 18 de julio.



1
SISTEMA PORTÁTIL DE JUEGO GAEMS G155*

*Consola no incluida

1
MANDO LAMBORGHINI PARA PS3



1
HEADSET WOXTER BLUETOOTH PARA PS3





WOXTER



¿Dónde te llevarías tu PS3 con el GAEMS G155?
¡Envíanos el lugar más original que se te ocurra!

Envía un **SMS** al **25152** con **Play Gaems** y un **lugar real o inventado**
¡El lugar más original conseguirá el exclusivo lote de premios!
Ejemplo: Play Gaems Saturno

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@a-p-m.es
Concurso válido del 18 de junio al 18 de julio de 2012. Fallo del jurado el 19 de julio de 2012.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Blade y PlayStation R. Oficial.



Los horrores de la guerra, en un juego de acción que quiere ser distinto a cualquier otro título bélico

PS3
PlayStation 3

PRIMERA IMPRESIÓN

Spec Ops The Line

JOHN TONES
Un juego que aspira a devolver la guerra a sus terribles raíces... sin descuidar un desarrollo contundente.

Devastador
★★★★

Compañía
2K Games
Programador
Yager Interactive
Género
Acción bélica

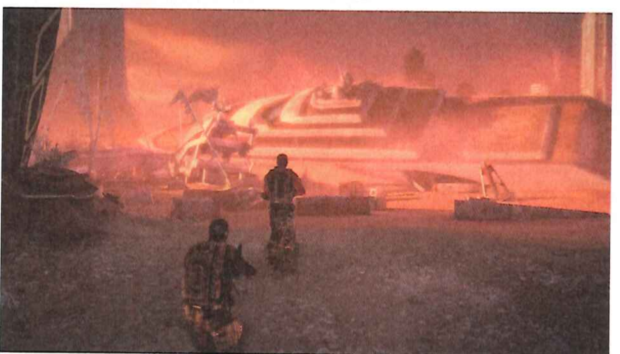
A LA VENTA EL 29 DE JUNIO



El juego es esencialmente lineal, pero una vez dentro de cada escenario podrás atacar de distintas maneras. El uso de tus compañeros, además, te permitirá desplegar tácticas cubriendo diferentes flancos.







Los decorados post-apocalípticos a menudo estarán teñidos de un raro tono onírico y fantasioso que incluye visiones que parecen salidas de espejismos, como barcos medio enterrados en la arena u horizontes teñidos de colores irreales. Pero no te engañes: esto es la guerra y, por tanto, todo es muy real.

TURISMO EXTREMO EN DUBÁI

Durante dos semanas, los jefes del departamento de diseño de Yager Interactive viajaron a Dubái e hicieron, literalmente, miles de fotos. Aunque la Dubái del juego no tiene demasiados edificios reales, todo el espíritu de la ciudad está plasmado en los decorados: desde el gigantismo a los excesos decorativos, pasando por la textura de la arena.



A menudo podrás escoger entre un ataque sigiloso y uno a cara descubierta. Decide qué opción te resulta más conveniente y efectiva.





Yager Entertainment, el estudio berlinés encargado del desarrollo de esta reformulación de la franquicia *Spec Ops*, no puede ser más honesto. Aseguran en entrevistas y declaraciones que no han intentado revolucionar el género de la acción bélica en tercera persona, sino aportarle un toque personal. Y eso se nota no solo en el ya comentadísimo argumento y desarrollo del juego, que nos acercará a una ciudad de Dubái arrasada por las tormentas de arena, sino por una aproximación a las guerras que presta más atención de lo habitual en el género a los seres humanos que participan en ellas, con la promesa de mostrar un auténtico descenso a las tinieblas de la culpa, la responsabilidad y la violencia.

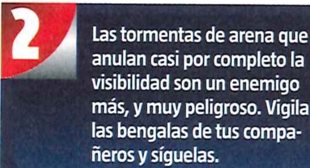
Spec Ops: The Line también quiere poner su granito de arena (lo que resulta muy apropiado con esta ambientación, desde luego) a las mecánicas propias de los juegos de acción, llenas de vicios heredados, y se esfuerza por ofrecernos entornos lineales, pero amplios y que ofrecen distintas formas de afrontar los ataques. Todo ello en escenarios con grandes posibilidades de interacción (enormes zonas destructibles que descargan avalanchas de arena sobre los enemigos, por ejemplo) y que posibilitan estrategias diversas: ¿atacar de frente o eliminar a los enemigos poco a poco? Estrategias que se verán favorecidas por la interesante inteligencia artificial de tus dos compañeros, a los que puedes ordenar que eliminen a objetivos complicados.

Lo dicho: nada revolucionario, pero muy apetecible. Hasta que lo juguemos a fondo, a ***The Line*** parecen sobrarle tantas ideas sugerentes como buenas intenciones.



1 Cuidado con los enemigos acorazados. Según avances en el juego te irás encontrando más y más, y cada vez portarán armas más pesadas.

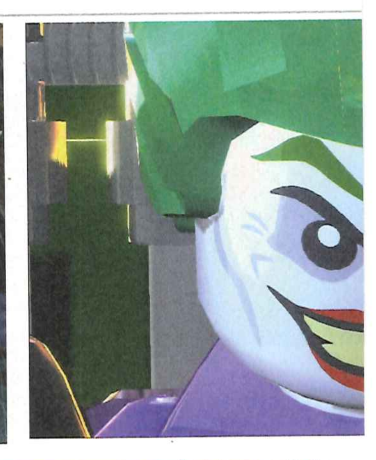




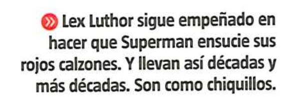
2 Las tormentas de arena que anulan casi por completo la visibilidad son un enemigo más, y muy peligroso. Vigila las bengalas de tus compañeros y síguelas.











Linterna Verde y Wonder Woman presumiendo de abdominales y cinturita. Ellos que pueden: solo necesitan pintárselos sobre el plástico.

Lex Luthor sigue empeñado en hacer que Superman ensucie sus rojos calzones. Y llevan así décadas y más décadas. Son como chiquillos.



PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Por mucho que nos parezca agotada, la fórmula TT/Lego seguirá enganchándonos tanto como el primer día.

Plastic Man & Cia

★★★★☆

Compañía **Warner Bros Int. Ent.**
Programador **Traveller's Tales**
Género **Acción/Plataformas**

Lego Batman 2
DC Super Heroes

1.300km² de ciudad para hacer el asno con héroes y villanos

Más feroz que la lucha de Batman contra el crimen es la de **Traveller's Tales** por incorporar novedades a una mecánica que ha dado chorrocientas entregas basadas en otras tantas franquicias (*Star Wars*, *Harry Potter*, *Piratas Del Caribe* y muy pronto, *El Señor De Los Anillos*). Eso sí, podemos quitarnos el sombrero ante la ambiciosa propuesta de ***Lego Batman 2*** al reunir a lo más granado del universo **DC**, 70 conocidos personajes entre héroes y villanos, en alrededor de 1.300km² de mapeado. Bienvenidos a *Gotham* y las tres gigantescas islas en las que se divide, en cuyas calles volveremos a explotar, una vez más, la mecánica que nació en 2005 con el primer *Lego Star Wars*, destruyendo y construyendo estructuras confeccionadas con los populares ladrillos daneses, mientras acumulamos con avaricia las monedas que nos permitirán ampliar el repertorio de personajes. La diferencia es que llegados a un punto del juego ya no estaremos confinados entre las paredes de cada escenario: ***DC Super Heroes*** se convierte en un *sandbox* de libro, en el que podrás explotar la habilidad de Superman para volar por los cielos de *Gotham* a tu antojo (acompañado de la popular fanfarria creada por John Williams para la saga cinematográfica), poner a prueba la resistencia a la fricción de los gayumbos de Flash o, cómo no, hacer uso de los *batgadgets* del detective enmascarado.

Según prometen sus responsables, ***Lego Batman 2: DC Super Heroes*** ofrecerá más de 30 horas de juego (el doble que cualquiera de los anteriores juegos de **Lego**), y aunque de momento no han querido desverlarnos el plantel completo de héroes y villanos, los fans de los cómics se alegrarán de encontrar a iconos de la talla de Wonder Woman, Linterna Verde, Nightwing, el Detective Marciano y Canario Negro. ¿Estará Plastic Man? Aún no tenemos la confirmación, pero sería del todo ilógico no encontrarle en un mundo edificado sobre ladrillos de plástico. Salvo por la libertad de acción que proporciona el mapeado abierto (y que implica el uso, con total libertad, de 25 vehículos terrestres y 15 aéreos), la mecánica de ***DC Super Heroes*** no se diferencia demasiado de la del anterior *Lego Batman*: habrá peleas a mansalva y trajes especiales que proporcionarán ventajas a Bruce y su pupilo. El plantel de villanos también aumentará exponencialmente: Lex Luthor se aliará con el Joker para complicarnos la vida, tanto si jugamos en solitario o junto a un amigo. En este último caso, y dada la naturaleza *sandbox* del juego, se agradece la incorporación de la pantalla partida para no tener que estar pegados a nuestro compañero todo el santo rato.

Por último, un detalle curioso a la par que simpático: ***DC Super Heroes*** será el primer juego de **Lego** con voces (en castellano, por supuesto). Un aspecto que quizás no aporte demasiado a la mecánica, pero que nos provocará más de una sonrisa gracias a los excelentes diálogos del juego, que mantienen el tono humorístico de la franquicia **Lego**.

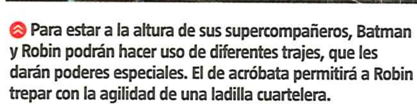






Podremos hacer buen uso de los poderes de cada superhéroe. Superman no solo vuela: contaremos con su visión láser y su aliento helado para hacer la puñeta a los criminales que atormentan Gotham.

A pesar de su aparente simplicidad, los gráficos de Lego Batman 2 nos han encantado. Esperar a ver el agua de la Batcueva.



Para estar a la altura de sus supercompañeros, Batman y Robin podrán hacer uso de diferentes trajes, que les darán poderes especiales. El de acróbata permitirá a Robin trepar con la agilidad de una ladilla cuartelera.





UN HÉROE EN TUS PANTALONES

Poco sabemos de la versión PS Vita de Lego Batman 2: DC Super Heroes mas allá de las pantallas que nos ha suministrado Warner Bros. Solo rezamos para que aproveche mejor las características de la portátil de Sony de lo que pudimos ver en el último Lego Harry Potter. Llegará a las tiendas el mismo día que la entrega PS3.



Claves

1 Poder recorrer las calles de Gotham, con total libertad, a bordo del Batmóvil y otros vehículos, será uno de los grandes atractivos de DC Super Heroes.



2 Al igual que en la anterior entrega, podremos usar trajes especiales para superar trampas y alcanzar nuevas zonas de mapeado.



Consultorio

Participa y gana

Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes regalamos... SPEC OPS: THE LINE!



www.facebook.com /revistaplaystation

A quién queréis más, ¿a papá o a mamá?

Hola, me llamo Jose y soy un fanático de PlayStation, pero solo tengo PS2 y PSP. He decidido comprar otra consola de Sony, pero no sé qué elegir entre PS Vita y PS3. ¿Qué me recomendáis vosotros?

JOSÉ, VÍA E-MAIL

Siempre que nos planteáis dudas en este sentido hemos de deciros que sopeséis vuestras necesidades antes de tomar una decisión. Comparar ambas consolas resulta imposible tanto por características como por funcionalidad. En este caso, si habitualmente juegas fuera de casa es preferible que te hagas con **PS Vita**, mientras que si por el contrario eres de los que le pegan al mando en su sofá, la opción clara es **PS3**. Si persisten las dudas nosotros te recomendamos **PS3** por varias razones. Al llevar varios años en el mercado tienes una gran cantidad de juegos a muy bajo precio y de gran calidad, además que **PS Vita** todavía tiene mucho recorrido y podrías hacerte con ella más adelante cuando tenga un catálogo más extenso. Esperamos haberte ayudado.

Esperanzas varias

Os he empezado a leer hace poco y quería preguntaros varias cosas:

1 ¿Sabéis si tienen pensado hacer algún juego de balonmano para la PS3? Ya que casi todos los deportes tienen un juego, ¿por qué el balonmano no?



El popular manga de Eiichiro Oda llegará a PS3 a finales de año, en forma de beat'em-up.

2 ¿Volverán a sacar un juego de Kingdom Hearts para PS3 o PSP? Soy un aficionado a esa saga.

3 ¿Sabéis si van a sacar otro juego de Bleach o de One Piece para PS3?

LUIS LLANES, VÍA EMAIL

1 Para 2010 hubo un proyecto llamado *Handball Challenge* que se anunció tanto para ordenadores como para **PS3**. Por desgracia, la edición para consolas se anuló y únicamente siguió adelante en formato PC. De momento no conocemos ningún proyecto más. Sucede que las compañías no suelen arriesgarse con deportes no mayoritarios.

2 Según dejó entrever Tetsuya Nomura en una de sus últimas entrevistas, parece que está muy cerca una nueva edición de *KH* esta vez para sobremesa. Por desgracia no podemos confirmar que vaya a salir en **PS3**. Sobre **Vita** también destacó su potencia y funcionalidades, aunque sin aclarar nada.

3 ***Bleach Soul Resurrection*** está todavía algo reciente y los resultados tampoco han sido alentadores como para confirmar si habrá más entregas. Sobre *One Piece* sí que podemos decirte que a finales de año podrás disfrutar en tu **PS3** del próximo título ***Pirate Warriors***. Al menos te damos una buena noticia.

¿Fallout 4?

Hola me llamo Duarte y me encanta la saga Fallout. Me gustaría saber si sabéis algo sobre si habrá un nuevo título. Hay algunos vídeos en YouTube que dicen ser tráilers pero varían mucho entre Fallout San Francisco y Fallout New York. ¿Sabéis algo sobre el próximo Fallout que vaya a salir?

DUARTE, VÍA E-MAIL

Hemos estado investigando y sentimos decirte que todas las noticias que hay hasta ahora no son nada más que rumores. Ni siquiera podemos confirmar que **Obsidian** (responsables de ***New Vegas***) vaya a ser la desarrolladora encargada del próximo título de la saga. Menos aún como para certificar la localización en ningún lugar concreto. No descartes la idea de esperar a la siguiente generación para una próxima entrega de tu serie preferida...

EL TEMA DEL MES

¿Qué anuncio del E3 te ha llamado más la atención? ¿Te ha asombrado la feria? ¿Te ha decepcionado?

Conforme a lo esperado

JUAN JAREÑO. VÍA E-MAIL.

A estas alturas de la generación no esperaba grandes sorpresas y creo que por ello me siento satisfecho con lo que he visto. Para PS3 tenemos una terna te juegos que espero con gran impaciencia, como *God Of War: Ascension*, *Sly Coopper: Ladrones En El Tiempo*, *The Last Of Us*, *Beyond: Two Souls* o el sorprendente *PlayStation All Stars Battle Royale*. Para PS Vita los ya mencionados Sly y *Battle Royal* más su propio *Little Big Planet*, *Sound Shapes*, *Smart As* o *Soul Sacrifice* entre otros. Con esta recopilación creo que tenemos juegos para rato, a los que sumar la cantidad de multiplataforma. Hasta que no veamos PS4 (espero que todavía quede) tenemos entretenimiento para rato.

El E3 se empobrece

ANA ESPEJO. VÍA E-MAIL.

No sé si será por el contagio de crisis económica, por el desgaste de la actual generación o porque las expectativas las tenía algo elevadas, pero este E3 me ha parecido uno de los más flojos de los últimos años. Fuera de mostrar más imágenes o tráiler de juegos ya anunciados no ha habido ningún bombazo de renombre, ni anuncio de exclusiva que me haya sobresaltado. Creo que PS3 se está alargando demasiado y PS Vita necesita más combustible para despegar.

Nuevo tema del mes para el nº139.

Con PS Vita ya asentada en el mercado, ¿qué tipo de juegos crees que le vendrían bien a la portátil de Sony?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/Orduña 3 28034 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**





Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



MAX PAYNE 3
Habitualmente suelo estar bastante de acuerdo con vuestros análisis y opiniones aunque esta vez os escribo para mostrar mis diferencias respecto al análisis de *Max Payne 3*. Siendo fanática de la jugabilidad y ambientación de los dos primeros (me encanta ese aire a cine negro) esta tercera parte ha dado un giro que no me termina de convencer. El drástico cambio de la sórdida Nueva York a las fabelas de Sao Paulo o la imagen del Max actual no me parecen del todo acertadas.
ISABEL HERNÁNDEZ. VÍA EMAIL



Aprender jugando



RAÚL JIMÉNEZ. VÍA E-MAIL.

Esta pequeña expresión que hemos escuchado en multitud de ocasiones, cobra una mayor importancia con nuestra **PlayStation**. Las ciudades que hemos podido recorrer a través de grandes juegos como por ejemplo *Driver* (San Francisco), ciudades ficticias que están inspiradas en otras reales. Estadios de futbol donde nuestro equipo favorito ha sido campeón del mundo y que la mayoría solo veremos por la TV(no es lo mismo jugarlo con *PES* que verlo como espectador). El multijugador abarca un gran abanico de campos, desde conocer a personas a aprender a disfrutar en equipo de nuestros juegos favoritos. Todo lo asimilamos mejor jugando y disfrutando, le ponemos más interés y la mente está más abierta a aprender cosas nuevas. Y todo ello hablando siempre desde el punto de vista de un chico de 35 años, pero desde el punto de vista de los niños es aún mejor. Alucino con lo que pueden aprender jugando y lo digo por experiencia. Mi hija, Estela (6 años)ha mejorado mucho en multitud de aspectos. El juego de *PS Move*, ***Start The Party***, ayuda muchísimo a la respuesta del cuerpo a acciones y a coordinar todos sus movimientos con la vista. El baile de ***Dance Party*** ayuda a que haga ejercicio (hoy día algo difícil) y wmejore el ritmo imitando al personaje de la pantalla. Por el inglés jocoso de algún juego infantil, se queda con un buen número de palabras. Ver mundos que han quedado en el pasado, coger un caballo e intentar montarlo sin cansarlo ayuda a querer mucho más a los animales usando la comparativa. Todo contribuye positivamente a su crecimiento y al desarrollo de sus sentidos. Yo no sé vosotros, los que tengáis hijos, pero yo estoy orgulloso de ver cómo mi peque coge el mando de mi **PS3** y disfruta igual o más que yo.





Descubriendo Uncharted

CRISTIAN CABELLOS CLEMENTE. VÍA E-MAIL

Hace justo un año decidí abrir mi mente y empezar a seguir una de las dos sagas super famosas de **PS3**, *Uncharted* y *Assassin's Creed*. No sabía por cuál decidirme y me decanté por *Assassin's Creed*. Como por aquel entonces estaba barato, me compré el uno y el dos. Ahora soy un gran seguidor de la saga, no porque el original no me gustase, sino porque el segundo me enamoró. Pero mi carta no va sobre *Assassin's Creed*, sino sobre *Uncharted*. Estas navidades me dio el venazo y me compre ***Uncharted***, me pareció impresionante, nada que ver con todo lo visto hasta entonces. Es increíble que un juego del 2007 sea capaz de algo así, de esa potencia gráfica, esa jugabilidad maravillosa, esa trama y esos giros que pega. Vamos, muchos juegos de 2012 son muchísimo peores que el primer *Uncharted*. Solo me queda decir que ya me he pasado ***Uncharted***, conseguido el Platino, comprado el ***2*** aunque por los exámenes está un poco parado, y por supuesto no hay dos sin tres, y este también caerá en verano. No soy de puntuar los juegos porque me parece algo muy subjetivo y personal, pero aquí voy a dar mi opinion y digo que ***Uncharted*** se merece un 9,8 (no le doy más, porque espero que ***Uncharted 2*** se lleve el 9,9 y ***Uncharted 3*** el 10). Recomiendo a todo propietario de **PS3** que, aunque no le gusten los juegos de este estilo, se lo compre y lo pruebe; está en las tiendas «regalado» de precio y dudo que vaya a defraudar a nadie. Ojalá me encuentre en persona con alguien del equipo de **Naughty Dog** para poder estrecharle la mano y felicitarle por esta obra de arte en mayúsculas.



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



9,4

DRAGON'S DOGMA
CARLOS CARNICERO. VÍA E-MAIL
Estoy muy contento por hacerme con esta joyita de juego de la cual tenía bastantes dudas. Su guion, sistema de combate y cantidad de misiones le hacen unirse al pódium de títulos de rol acompañando a los geniales *Skyrim* y *Darks Souls*.



9,0

SORCERY
JAVIER MOLINO. VÍA EMAIL
Después de unos meses con *Move* guardadito en su caja no imaginaba volver a sacarlo. Sin embargo la insistencia de mi hijo en ***Sorcery*** ha hecho que volvamos usarlo y ¡de qué manera! La aventura de este joven mago bien lo merece.



9,0

PROTOTYPE 2
MACEJ ZAMIATOWSKY. VÍA EMAIL
Me cuesta reconocerlo pero solo *Prototype* hace erizar mi vello al son de la sangre, vísceras, los descuartizamientos y esa violencia sin razón alguna. Nada mejor para relajarse uno al llegar a casa después de un duro día de trabajo.

T!ps PS3

PlayStation 3

1 =



MAX PAYNE 3
evaluación 9,6
Repasa la vida de un héroe urbano en un título donde necesitarás oír el silbido de las balas.
Rockstar 65,95€. +18 años jugado ☐

2 =



MASS EFFECT 3
evaluación 9,4
Shepard se enfrenta a su misión más difícil, la destrucción total de la galaxia. ¿Te apuntas a ayudarle?
EA Games 69,95€. +18 años jugado ☐

3 =





DRAGON'S DOGMA
evaluación 9,2
El Dragón legendario te reta en un ambicioso juego de rol que hará sombra al propio Skyrim.
Capcom 59,95€. +16 años jugado ☐

4 N



LOLLIPOP CHAINSAW
evaluación 9,1
Una animadora con motosierra descuartizando zombis. Tan loco como tremendamente divertido.
Warner Bros. Int. Ent. 61,50€. +18 años jugado ☐

5 ↓



STREET FIGHTER X TEKKEN
evaluación 9,4
Los dos juegos de lucha más aclamados se retan cara a cara; la ida se juega en casa de Street Fighter.
Capcom 59,95€. +12 años jugado ☐

6 N



GHOST RECON: FUTURE SOLDIER
evaluación 8,8
Soldados de élite, tecnología avanzada y una misión imposible. Juega sucio para sobrevivir...
Ubisoft 69,95€. +18 años jugado ☐

7 ↓



FINAL FANTASY XIII-2
evaluación 9,4
Tras salvar al mundo de su trágico final, descubre cuál fue el destino de nuestra heroína Ligthning.
Square Enix 61,50€. +16 años jugado ☐

8 =



KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
evaluación 9,2
Un inspirado y completo juego de rol que revoluciona el sistema de combate de su género.
EA Games 69,95€. +16 años jugado ☐

9 ↓





FIFA STREET
evaluación 9,0
EA Sports sigue en forma y lo demuestra a base de regates con el renovado juego de fútbol callejero.
Electronic Arts. 69,95€. +16 años jugado ☐

10 =



SORCERY
evaluación 8,9
Una aventura fantástica que se convierte en la mejor excusa para comprar Move si aún no lo tienes.
Sony C.E. 39,99€. +12 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN
MAX PAYNE 3
ROCKSTAR
65,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E
29,95€ +3

LUCHA



SF X TEKKEN
CAPCOM
59,95€ +12

RPG



TESV: SKYRIM
BETHESDA
69,95€ +18

SHOOTER
COD: MW3
ACTIVISION
59,95€ +18

DEPORTES
FIFA 12
EA SPORTS
49,95€ +3

ON-LINE



COD: MW3
ACTIVISION
59,95€ +18

PARTY GAME

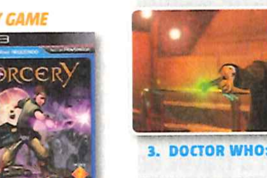




SORCERY
SONY C.E.
39,99€ +12



Store
LOS MEJORES DESCARGABLES



1. UEFA EURO 2012
2. SKULLGIRLS
3. DOCTOR WHO: EL RELOJ...



4. MAD RIDERS



5. AWESOMENAUTS

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF



DRAGON'S DOGMA PS3
DARK SOULS PS3
MAX PAYNE 3 PS3
GRAVITY RUSH PS VITA
CATHERINE PS3

NEMESIS









LOLLIPOP CHAINSAW PS3
GRAVITY RUSH PS Vita
MGS: HD COLLECTION PS3
MAX PAYNE 3 PS3
GOD HAND PS2

LLOYD

DRAGON'S DOGMA PS3
LOLLIPOP CHAINSAW PS3
MAX PAYNE 3 PS3
GRAVITY RUSH PS Vita
BAYONETTA PS3

ANNA

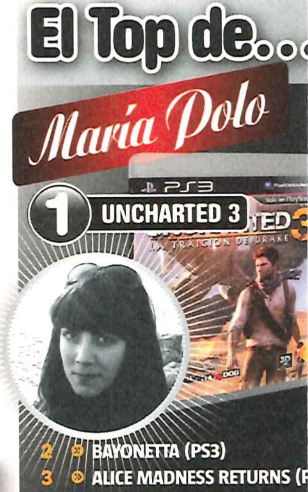


SORCERY PS3
PIXELJUNK 4AM PS3
UNCHARTED: E.A.D.O. PS Vita
RAYMAN ORIGINS PS Vita
THE R&C TRILOGY PS3

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. PES 2012 (PRECIO ESPECIAL-KONAMI)
2. MAX PAYNE 3 (ROCKSTAR)
3. BATTLEFIELD 3 (PRECIO ESPECIAL-EA)
4. F1 2011 (PRECIO ESPECIAL-CODEMASTERS)
5. FIFA 12 (PRECIO ESPECIAL-EA SPORTS)
6. TESV: SKYRIM (BETHESDA)
7. COD: MODERN WARFARE 3 (PRECIO ESPECIAL-ACTIVISION)
8. GRAN TURISMO 5 (PLATINUM-SONY C.E.)
9. SNIPER ELITE V2 (505 GAMES)
10. NBA 2K12 (PRECIO ESPECIAL-2K GAMES)

El Top de...
María Polo



1. UNCHARTED 3
2. BAYONETTA (PS3)
3. ALICE MADNESS RETURNS (P
4. DARK SOULS (PS3)
5. DRAGON'S DOGMA (PS3)
6. BIOSHOCK (PS3)
7. BRAID (PS3)
8. GRAN TURISMO 5 (PS2)
9. FINAL FANTASY X (PS2)
10. MASS EFFECT 3 (PS3)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.



1 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación **9,5**
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐

2 =
SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación **9,3**
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐

3 =
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación **9,2**
Regresa el icono sexual de PSone, pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

4 =
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación **9,2**
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

5 =
INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS
evaluación **9,3**
Reúne 70 nuevos Invizimals en esta nueva aventura, ideal para los más «peques».
Sony C.E. 29,99€. +7 años jugado ☐

GAME

LOS MÁS VENDIDOS DE PS VITA

1. **UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO** (SONY C.E.)
2. **RESISTANCE: BURNING SKIES** (SONY C.E.)
3. **FIFA FOOTBALL** (EA SPORTS)
4. **MR: ROAD TRIP** (PE-SONY C.E.)
5. **VIRTUA TENNIS 4: EWT** (PE-SEGA)
6. **EVERYBODY'S GOLF** (PE-SONY C.E.)
7. **MORTAL KOMBAT** (WARNER BROS)
8. **LITTLE DEVIANTS** (PE-SONY C.E.)
9. **BEN 10 GALACTIC RACING** (NBGE)
10. **ULT. MARVEL VS CAPCOM 3** (CAPCOM)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN




UNCHARTED: E.A.D.O
SONY C.E.
49,99€ +16

CONDUCCIÓN



WIPEOUT 2048
SONY C.E
39,99€ +7

LUCHA




MORTAL KOMBAT
WARNER BROS
49,95€ +18

DEPORTES



FIFA FOOTBAL
EA SPORTS
49,99€ +3

SHOOTER




RESISTANCE BS
SONY C.E
49,95€ +16

PLATAFORMAS



RAYMAN ORIGINS
UBISOFT
39,99€ +7

ON-LINE



RESISTANCE BS
SONY C.E.
49,95€ +16

RPG



DISGAEA 3: AOD
NAMCO BANDAI
36,95€ +12

¡¡LO MÁS ESPERADO!!

1. RESIDENT EVIL 6
2. ASSASSIN'S CREED III
3. COD: BLACK OPS II
4. TEKKEN TT 2
5. HITMAN: ABSOLUTION





1 N
GRAVITY RUSH
evaluación **9,2**
Controla la gravedad a tu antojo en una aventura que explota los controles de Vita.
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado ☐



2 ↓
UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
evaluación **9,3**
Drake se estrena en Vita por todo lo alto con una nueva odisea por la jungla.
Sony C.E. 49,99€. +16 años jugado ☐



3 ↓
RESISTANCE BURNING SKIES
evaluación **9,0**
Un bombero contra un ejército de quimeras. Afila tu hacha, que la necesitarás...
Sony C.E. 49,95€. +16 años jugado ☐



4 ↓
WIPEOUT 2048
evaluación **9,0**
Los nuevos controles táctiles sientan como anillo al dedo al futurista Wipeout.
Sony C.E. 39,99€. +7 años jugado ☐



5 ↓
FIFA FOOTBALL
evaluación **9,1**
El deporte rey se adapta al control táctil con un mix de las dos últimas entregas.
EA Sports 49,99€. +3 años jugado ☐



6 =
MORTAL KOMBAT
evaluación **8,8**
Golpes, sangre y, sobre todo, fatalities donde te apetezca. ¿Qué mas se puede pedir?
Warner Bros. 49,95€. +18 años jugado ☐



7 ↓
RAYMAN ORIGINS
evaluación **9,0**
El incombustible Rayman se estrena en Vita con un plataformas de alta escuela.
Ubisoft 39,95€. +7 años jugado ☐



8 =
ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3
evaluación **9,2**
Los 50 luchadores y toda la acción del juego de PS3, ahora en la palma de tu mano.
Capcom. 45,99€. +12 años jugado ☐



9 ↓
VIRTUA TENNIS 4: ED. WORLD TOUR
evaluación **9,1**
22 de los mejores jugadores del mundo se dan cita en un Grand Slam de bolsillo.
Sony C.E. 29,99€. +3 años jugado ☐



10 ↓
DISGAEA 3: ABSENCE OF DETENTION
evaluación **8,2**
Nada mejor para abrir hambre de rol en Vita que este complejo y larguísimo juego.
Namco Bandai 36,95€. +12 años jugado ☐



Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

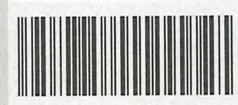




Lector PlayStation. Revista Oficial - España

CLASSICS HD: THE RATCHET & CLANK TRILOGY

☐ AÑADIR AL PEDIDO







Lector PlayStation. Revista Oficial - España

DRAGON'S DOGMA

☐ AÑADIR AL PEDIDO





Lector PlayStation. Revista Oficial - España

SPEC OPS: THE LINE

☐ AÑADIR AL PEDIDO





Lector PlayStation. Revista Oficial - España

THE AMAZING SPIDER-MAN

☐ AÑADIR AL PEDIDO



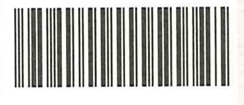
PS VITA

RESISTANCE BURNING SKIES

Lector PlayStation. Revista Oficial - España

RESISTANCE: BURNING SKIES

☐ AÑADIR AL PEDIDO



CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE | APELLIDOS | EDAD

DIRECCIÓN | Nº | PISO

POBLACIÓN | PROVINCIA | CÓDIGO POSTAL

TELÉFONO | NIF | E-MAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

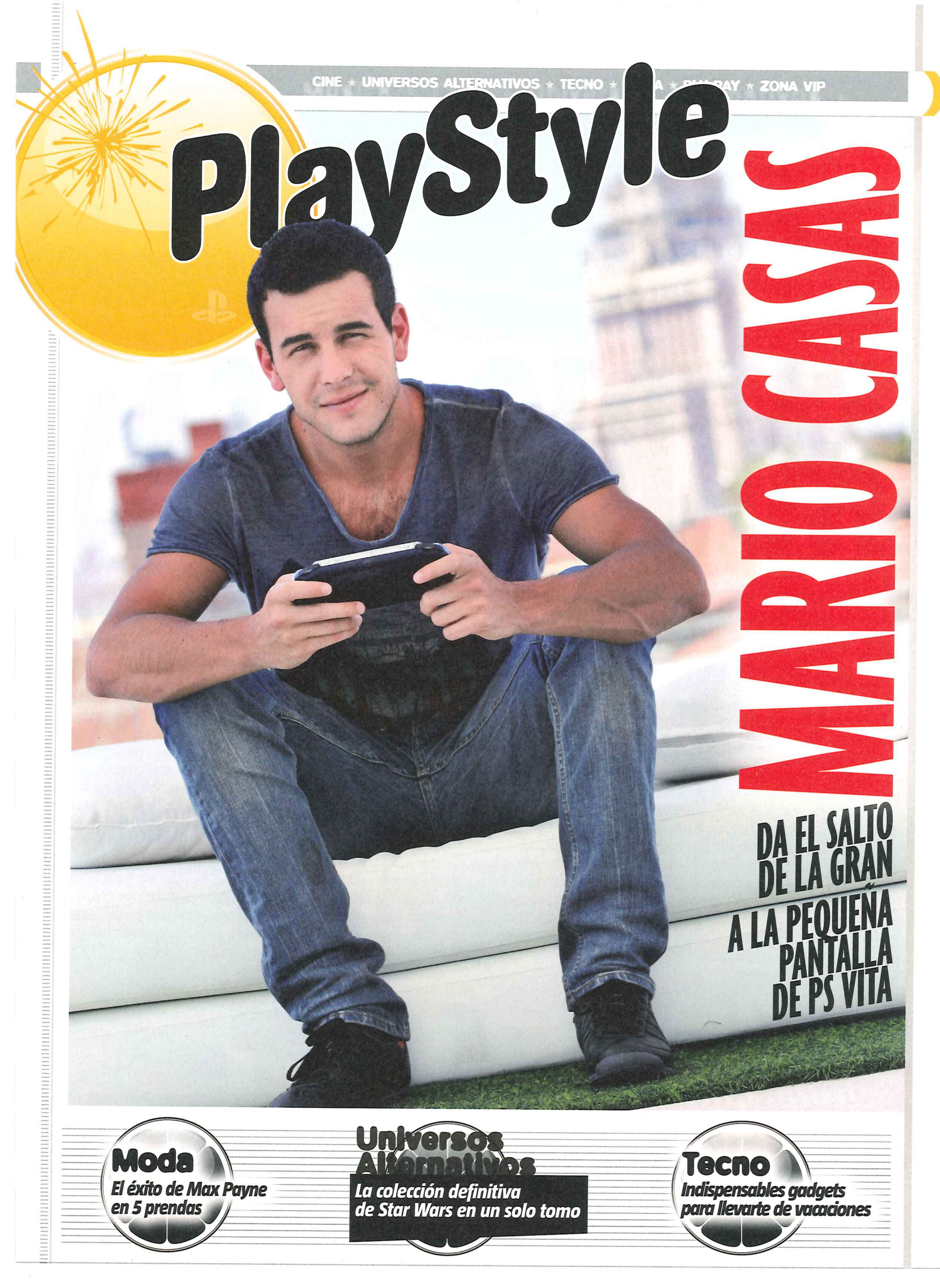
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE JULIO DE 2012







PlayStyle



MARIO CASAS

DA EL SALTO DE LA GRAN A LA PEQUEÑA PANTALLA DE PS VITA

Moda
El éxito de Max Payne en 5 prendas

Universos Alternativos
La colección definitiva de Star Wars en un solo tomo

Tecno
Indispensables gadgets para llevarte de vacaciones

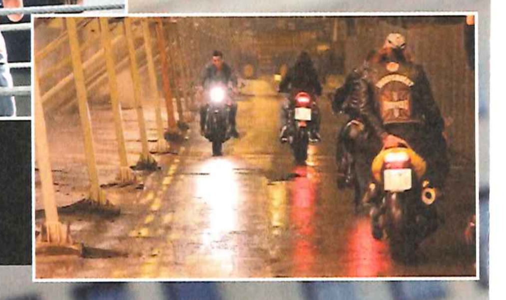


MARIO CASAS

De malote en Tengo ganas de ti a luchador en Reality Fighters. El actor español con más potencial para ser un héroe de videojuego da el salto a la pequeña pantalla de PS Vita.

A tres metros sobre el cielo, en una terraza de ensueño en pleno centro de Madrid, la del Hotel Room Mate Oscar, Mario llegó dispuesto a convertir a Hache en un personaje virtual. ***«Hache es un buen boxeador, un buen contrincante de lucha, conduce la moto como nadie, es ágil... Cumple con las reglas del buen héroe y Tengo ganas de ti posee todos los elementos para ser un videojuego»***, comenta el actor sobre la segunda parte de la adaptación cinematográfica de la novela de Federico Moccia, que ya puedes encontrar en cartelera. Dicho y hecho, le tomé una foto con la **PS Vita** y le transformé en un luchador de *Reality Fighters* para enfrentarnos, cara a cara, en un cuadrilátero muy especial. Él como Hache, yo como Gin (la irreverente chica que interpreta Clara Lago), entre risas y algún que otro gancho en tres *rounds*, ¿el vencedor? Pasa página para averiguarlo. ***«Muchos de los personajes que he interpretado son potenciales de ser héroes de un videojuego: el policía de Grupo 7 es perfecto para un Time Crisis; Ulises de El Barco, todo un Pirata canalla de Piratas del Caribe; Hache...»***. Y todos tienen un perfil en común: el malote, guaperas que a la primera de cambio se quita la camiseta. ***«Parece que en España hay algo en contra de este tipo de papeles, que se ven como un peaje que hay que pagar para ser actor. En EE.UU. es un recurso muy utilizado y casi nadie lo critica. Brad Pitt en Troya, El club de la lucha, Snatch... en todas sale sin camiseta. En Juego de Tronos, la rubita enseña casi al límite. Es ficción, es cine, es espectáculo»***, explica indignado Mario sobre el topicazo de su torso al desnudo y añade: ***«He interpretado otros papeles más alejados de esta imagen, como el gay de Mentiras y Gordas, y nadie se acuerda. La gente lo olvida y se queda con lo último que ve de ti, en este caso con Ulises de El Barco. Hay millones de personas que ven la tele, y muy pocas que van al cine»***. Una serie que, por cierto, tiene su conversión al videojuego On-line y al que Mario se niega jugar: ***«Sería de locos terminar de rodar la serie y llegar a casa a jugarlo. Las adaptaciones de series o películas a videojuegos ofrecen una nueva manera de vivir la historia e invita al jugador a ser él el actor, a que sea él el que tome las decisiones»***. Como jugón que es (aunque ahora su **PS3** la tiene su hermano pequeño) afirma que cine y videojuegos son dos industrias que se complementan perfectamente. Sin embargo, ve que la gente respeta más esta última: ***«La piratería está haciendo mucho daño al cine. Es una cuestión de educación. Hay niños que desde bien pequeñitos ven películas bajadas de Internet por sus padres, padres que no llevan a sus hijos al cine o le compran un DVD. Sin embargo, llega su cumpleaños o Navidad y le regalan un videojuego original»***.

Si "Tengo ganas de ti" fuera un juego, sería...



Una mezcla de Burnout y Fight Night. La segunda parte de A tres metros sobre el cielo, además de mantener la magia de la primera parte con una historia de amor a tres bandas, y carreras de motos extremas e ilegales, contiene escenas de boxeo, pues peleando es como Hache consigue sofocar su ira.



«Muchos de los personajes que he interpretado son potenciales héroes de un videojuego»

POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: DANI SANZ
AGRADECIMIENTOS: ROOM MATE OSCAR



Mario vs. Anna

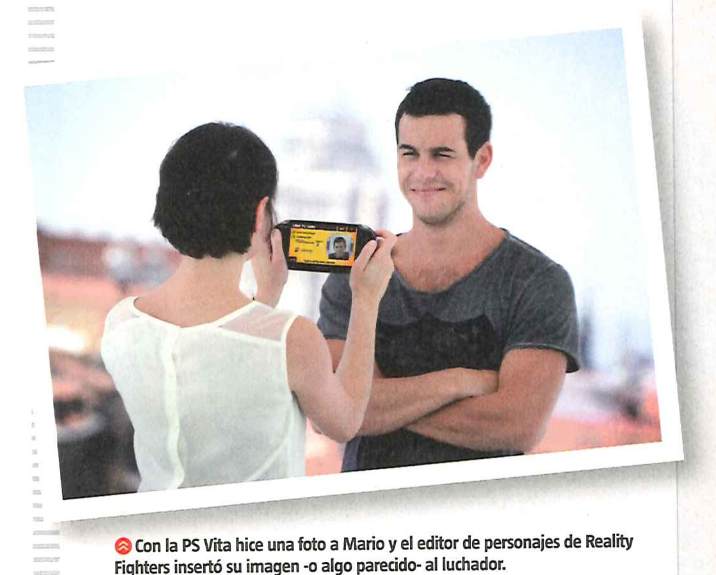
Lo reconozco, quería ser Gin, vivir una historia de amor, participar en carreras de motos ilegales, luchar contra Hache... Así que me llevé a Mario a mi terreno, a un videojuego.



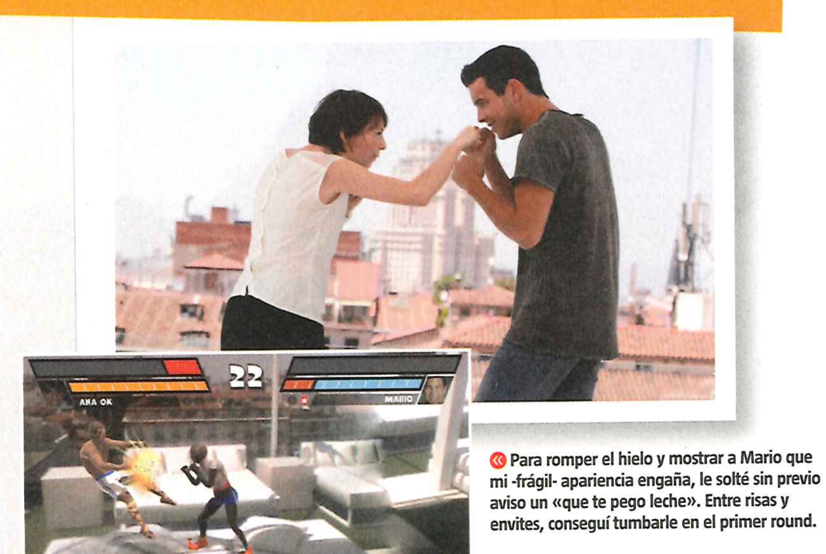


UN COMBATE REALMENTE VIRTUAL

Después de ver Tengo ganas de ti, seguro que más de una querrá ser Gin (la chica irreverente que hace perder la cabeza a Hache). Y yo no era menos... Así que cité a Mario a las dos de la tarde en la terraza del Room Mate Oscar y allí nos convertimos en dos luchadores de Reality Fighters. Cuerpo a cuerpo, en tan solo tres rounds me dejó K.O. Aquí os dejamos las fotos de la sesión, tanto de lo que sucedió en la realidad, como en el juego. Siempre es un placer jugar en compañía...



Con la PS Vita hice una foto a Mario y el editor de personajes de Reality Fighters insertó su imagen -o algo parecido- al luchador.



Para romper el hielo y mostrar a Mario que mi -frágil- apariencia engaña, le solté sin previo aviso un «que te pego leche». Entre risas y envites, conseguí tumbarle en el primer round.



Pese a que practiqué, Mario venció. No hay duda de que recibió clases de boxeo para interpretar a Hache en Tengo ganas de ti.



Después de enfrentarnos virtualmente y darnos leches de lo lindo, nos dimos un achuchón para enterrar los piques y rencillas vividas durante el combate.

PlayStyle

Cine



THE AMAZING SPIDER-MAN

El Hombre Araña se reinventa para una nueva década: nuevo villano, nueva chica, nuevo traje, mismos problemas.



Director
Marc Webb
Reparto
Andrew Garfield, Emma Stone, Rhys Ifans
Género
Acción
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Sony Pictures
theamazingspiderman.com

Parece mentira, pero ya han pasado diez años desde que Sam Raimi hiciera realidad su sueño infantil de ver a Spider-Man en la gran pantalla. Aquella no fue la primera película **Marvel** moderna (antes llegaron *Blade* y los *X-Men*), pero sí la que abrió un nuevo universo de posibilidades expresivas y, sobre todo, la que se metió al público en el bolsillo de la manera más espectacular. Más de 800 millones de espectadores se quedaron prendados de ese adolescente ensimismado, de esa araña radioactiva y de ese poder (que, por supuesto, conlleva una gran responsabilidad).

Tras una tercera entrega que tiraba por la borda casi todo lo bueno de la saga, era el momento de que Raimi dejara que el personaje recibiera savia nueva. Así, este año Spider-Man se reformula con una película que vuelve a los orígenes, aunque no de la manera que nos esperamos. Marc Webb, autor de la comedia independiente *(500) Días Contigo*, promete que su *blockbuster* esconde algunos ases en la manga y ha apostado por un enfoque más oscuro, pendiente antes de los personajes que de las explosiones y los efectos especiales. Andrew Garfield parece una opción más que adecuada para el mítico personaje: habrá que ver cómo maneja el romance (con la excelente Emma Stone) y la acción (contra un Lagarto interpretado por Rhys Ifans).

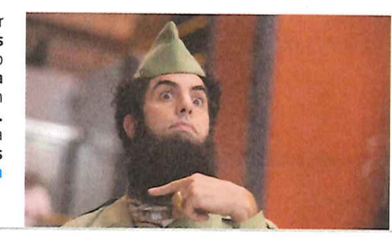
EL DICTADOR

Sacha Baron Cohen la vuelve a liar con su sátira agresiva

Ali G, Borat, Bruno... ¿Qué tienen en común? Aparte de acentos graciosos y una capacidad innata para dinamitar tabúes sociales, que todos ellos están interpretados por Sacha Baron Cohen, uno de los cómicos británicos más poderosos del momento. Solo él podría haber sacado adelante una película protagonizada por un tirano capaz de arriesgar su vida para impedir que la democracia triunfe en su amado país. Cohen vuelve a contar con su compinche Larry Charles tras las cámaras, pero ahora ambos han dejado el estilo de falso documental que le dio el éxito con *Borat*, optando por rodar una comedia más clásica en sus formas. Eso sí, el fondo sigue siendo pura dinamita: chistes sobre el terrorismo internacional y la dudosa reputación de Kim Kardashian la convierten en la gamberrada del verano.



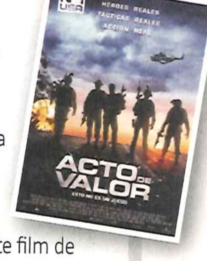
Director
Larry Charles
Género
Comedia
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Paramount Pictures
republicofwadiya.com



OTROS ESTRENOS

ACTO DE VALOR

Para fans terminales de los FPS bélicos

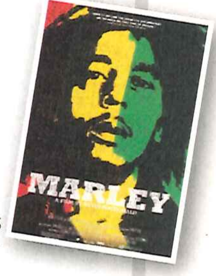


Auténticos SEAL de la marina estadounidense han trabajado delante y detrás de las cámaras para aportar el mayor realismo posible a este film de acción, que algunos tachan de auténtica propaganda de reclutamiento.

ICE AGE 4

Aún queda hielo para rato





Manny, Diego y los demás se tienen que enfrentar a la formación de los continentes y a unos piratas con mal café. Lo que importa: habrá más Scratch y más bellota que en la tercera parte.

MARLEY

Vida, obra y rastas del genio jamaicano

La crítica se ha rendido ante este completo documental sobre Bob Marley, uno de los músicos clave para entender el siglo XX.

TRÁILERS



LOS MISERABLES

www.lesmiserablesfilm.com

Clásico de la literatura, clásico de Broadway... ¿también clásico del cine? Desde luego, Tom Hooper (*El discurso del rey*) no ha escatimado en estrellas ni en recursos para que así sea.



LOS MERCENARIOS 2

theexpendables2film.com

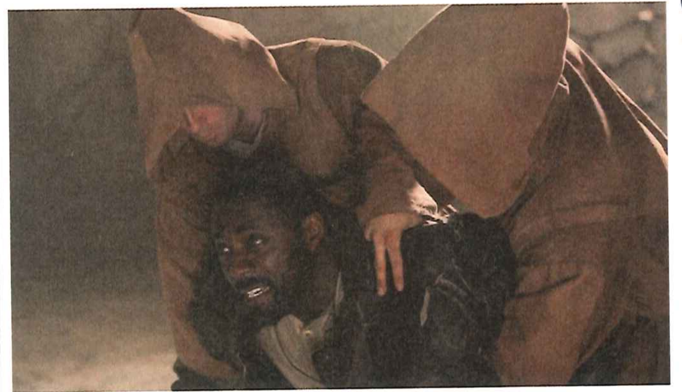
El tráiler final de esta secuela contiene más músculos por plano que cualquier otra peli de cualquier otro año. Mejor momento: Stallone vs. Van Damme.

POR NOEL CEBALLOS









GHOST RIDER
ESPÍRITU DE VENGANZA

Los directores de «Crank» y «Gamer» llevan al límite al motorista de cráneo llameante de Marvel Comics



Mark Neveldine y Brian Taylor están como auténticas regaderas. Ruedan subidos sobre patines, con una cámara histérica, pariendo sin respiro planos imposibles y giros argumentales de frenopático. Los fans de las dos alucinantes entregas de *Crank* y *Gamer* pueden dar fe: no hay nadie más idóneo para dirigir una película protagonizada por un demonio en llamas, motorista y que orina napalm.

El resultado es frenético y delirante, hasta tal punto que Nicolas Cage parece un actor del método comparado con la puesta en escena de estos dos neandertales. Muchísimo más enloquecida que su predecesora, poco apta para fans de los superhéroes serios, ***GR: Espíritu de Venganza*** es una película insensata y divertidísima, donde su inexistente argumento es lo de menos y que da justo lo que promete: cráneos gritones, cuero, derrapes y demonios delante y detrás de la cámara.

Película ★★★★☆
Extras ★★★★☆

Director: **Mark Neveldine y Brian Taylor** Reparto: **Nicolas Cage, Violante Placido, Ciarán Hinds.**
Distribuye: **Sony Pictures**
17,99 € (Blu-ray), 19,99 € (Blu-ray 3D), 15,99 € (DVD)

CHRONICLE
Superhéroes de barrio

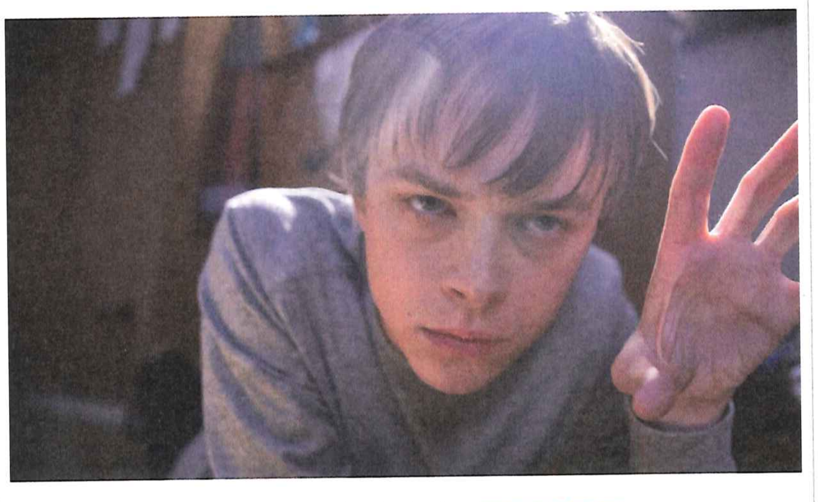


Como una especie de Misfits en versión seria y con cámara de vídeo doméstica incorporada en la ecuación, ***Chronicle*** muestra a un trío de superhéroes por accidente que, igual que le pasaría a cualquier persona corriente en su situación, en ningún momento se plantean ponerse una capa o salvar al mundo. Cada vez se sienten más poderosos, hasta que no les queda más remedio que definirse como héroes o villanos, pero de un modo muy alejado del maniqueísmo de los *blockbusters* de semidioses en pijama.

El pulso del director de ***Chronicle***, Josh Trank (del que ya se habla como futuro adaptador de *Shadow Of The Colossus*), es impecable: ***Chronicle*** es una película rebosante de efectos especiales, pero nunca devorada por estos. Un pequeño cuento discreto pero espectacular a la vez, y que te hará pensar. Y sí, es una peli de superhéroes.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Josh Trank** Reparto: **Dane DeHaan, Alex Russell, Michael B. Jordan, Michael Kelly, Ashley Hinshaw.** Distribuye: **20th Century Fox Home Entertainment.**
21,95 € (BD+DVD+Copia digital Edición Extendida+Edición Cinematográfica)





LOS MUPPETS

Jason Segel, al rescate de los entrañables Teleñecos



El amor de Segel por las marionetas ya quedó patente en aquellos maravillosos minutos finales de *Paso de Ti*, centrados en un delirante musical de Drácula con «actores de trapo». Sólo él era capaz de devolver a los Teleñecos la popularidad de la que gozaron en los años 70 y 80, cuando compartían el *prime time* televisivo junto a los actores más cotizados de Hollywood. Aquí también hay cameos (ojo a Dave Grohl, intentando imitar a Animal), y muchas canciones, a cargo del genial Bret McKenzie, una de las dos mitades de *Flight Of The Conchords*, y que se llevó el Oscar a la mejor canción por esta película. Un consejo: disfrutadla en V.O.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **James Bobin**
Distribuye: **Disney Studios H.E.**
21,95 € (Blu-ray)
14,99 € (DVD)



UN MÉTODO PELIGROSO

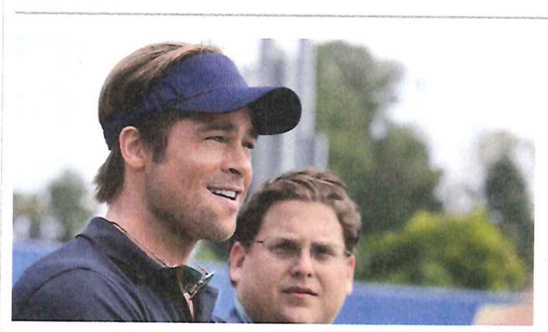
El origen de la teoría psico-sexual



Indispensable para el estudiante de psicología y todo aquel que guste del saber del pensamiento moderno acerca del psicoanálisis. Solemne interpretación de Knightley, que a veces roza el histrionismo al interpretar a una perturbada con tendencia al sado, contundentes y sólidos diálogos entre Freud (Mortensen) y el novel psiquiatra Jung (Fassbender), y una puesta en escena escueta pero capaz de poner en situación el por qué de ciertas conductas sexuales anormales. Tremendamente cerebral.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

Director: **David Cronenberg**
Reparto: **Keira Knightley, Viggo Mortensen, Michael Fassbender**
Distribuye: **Universal**
24,99 € (BD)
17,99 € (DVD)





MONEYBALL

Steven Zaillian y Aaron Sorkin nos muestran qué se cuece en la trastienda del béisbol



Está claro que pese al tirón de su protagonista (Brad Pitt) y el prestigio de su pareja de guionistas (Zaillian y Sorkin), ***Moneyball*** no lo tuvo fácil para causar aquí el impacto del que gozó en Estados Unidos. En España el béisbol jamás ha sido popular, y pocos conocíamos hasta ahora la historia de Billy Beane, y cómo revolucionó el mercado de fichajes, utilizando el ordenador y fórmulas matemáticas para confeccionar el mejor equipo con un presupuesto mínimo. Una historia real que te sorprenderá tanto como el trabajo de Jonah Hill, candidato al oscar por esta película.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Bennet Miller**
Reparto: **Brad Pitt, Jonah Hill, P. Seymor Hoffman**
Distribuye: **Sony Pictures Home Ent.**
15,99 € (DVD)
17,99 € (BD)





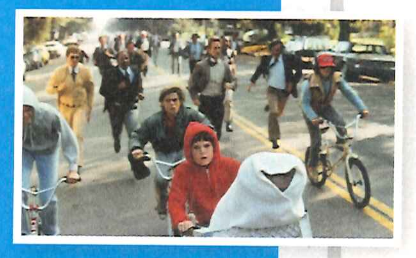
AGOSTO VENGADOR

La mejor película de superhéroes de la historia llegará a las tiendas el 29 de agosto, de la mano de **Disney Studios H.E.**, en distintas ediciones para todos los bolsillos: DVD, BD y un combo BD+BD 3D. Entre los extras ya confirmados, un inicio y final alternativos y varias escenas extendidas y eliminadas. ¿Llegará aquí el maletín Vengador que se ha anunciado en EE.UU.?



ELEMENTAL, QUERIDO Y MODERNO WATSON

La celebrada reinvención de los personajes de Arthur Conan Doyle (uno de los mayores acontencimientos televisivos de los últimos años) llegará en formato BD el próximo 18 de julio, a cargo de Emon. Las dos temporadas tendrán un precio de 24,95 € cada una.



ET, EN HD Y CON EL METRAJE ORIGINAL

La obra maestra de Steven Spielberg llegará al formato BD sin las polémicas modificaciones que tuvo hace unos años, y con un buen cargamento de extras para conmemorar su 30 aniversario. **Universal** la distribuirá en España el 31 de octubre.

POR ANA MÁRQUEZ, PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL

PlayStyle

Moda

MAX PAYNE 3

Viste como Max en su última aventura por la calles de São Paulo. El estilo Bullet Time, esta vez, está en saber mezclar el look hawaiano con el militar.



Perfecto para el Tiempo Bala. Reloj Diesel estilo militar, lleva una anilla similar a la de las granadas. **254 €**

Camisa Protest de inspiración hawaiana, similar a la que Payne luce en el juego. 50 €

Shorts denim con el bajo deshilachado, de Quiksilver. **69 €**

Gafas de estilo aviador con montura metálica en color grafito. Dolce & Gabbana. 273 €

Estas son las havaianas urbanas que Max elegiría para visitar las favelas. ¡Puro espíritu brasileño! **35 €**

PlayStyle

Universos alternativos

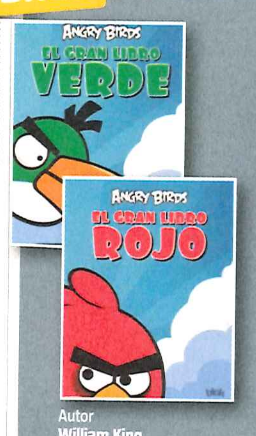
STAR WARS SAGA COMPLETA

Autor: **Varios**
Editorial: **Planeta DeAgostini**
Nº páginas: **600**
PVP: **45 €**

¡Toda la saga de La Guerra de las Galaxias en un solo tomo!

Y menudo tomo, 600 paginacas encuadernadas en tapa dura en una edición a todo lujo, para los fans más acérrimos y completistas de la saga creada por George Lucas allá por los años 70. ***Star Wars: La Saga Completa***, recopila todas las adaptaciones al cómic de la que para muchos es la epopeya espacial cinematográfica por antonomasia. En sus páginas podrás revivir desde aquel primer encuentro entre Qui-Gon Jinn y Obi Wan Kenobi con Darth Maul en el que los *Jedi* constataron la inminente amenaza de unos *Sith* resurgidos, hasta la victoria de Luke Skywalker sobre el Emperador y la redención de Darth Vader. Pasando, claro está, por las tropelías del canalla más simpático de la galaxia, Han Solo, momentos que hoy ya son historia como el clásico «*Yo soy tu padre*» o las trepidantes batallas espaciales entre *X-Wings* y *Tie-Fighters* en torno a las diferentes encarnaciones de La Estrella de la Muerte. En total, 600 páginas para disfrutar como niños de una saga inmortal que cobra vida y personalidad en viñetas. ¡Imprescindible!

LIBROS



Angry Birds

El arte más ornitológico de los pájaros cabreados

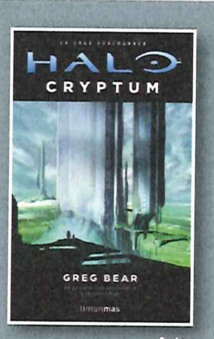
Los fanáticos de estos diminutos pajaritos que se inmolan desde un enorme tirachinas por un bien mayor (acabar con los malvados cerdos que han robado sus huevos... ahí es nada), están de enhorabuena este verano. Principalmente los fans de la serie más pequeños, porque acaban de editarse dos geniales libros de pasatiempos sobre *Angry Birds*. Cada uno contiene cien propuestas distintas para colorear y crear las escenas más divertidas con los «pájaros cabreados». Así que, si tienes algún hijo, sobrino o primo de esos que te roban el móvil a la primera de cambio para dejarse los dedos lanzando pájaros, estos dos libros son para ellos.

Autor
William King
Editorial
Ediciones B
P.V.P. 8 € (unidad)

Halo: Cryptum

Los orígenes del juego de Bungie

Si algo nos gusta de estos tiempos, en los que los multimedia tienen tanta importancia, es poder disfrutar de nuestras series favoritas en diferentes formatos. ***Halo: Cryptum*** inicia una nueva trilogía en la que podremos asomarnos a los orígenes de una saga tan mítica en el mundo de los videojuegos como *Halo*. Ambientada cien mil años antes de los sucesos que todos conocemos, ***Cryptum*** cuenta la historia de los *Forerunners*, los custodios del Mando, una especie adelantada tecnológicamente a cualquier otra del universo, que predominó y gobernó en la galaxia. Una especie que, de repente, desapareció. Si quieres averiguar por qué, esta es tu novela para este verano.



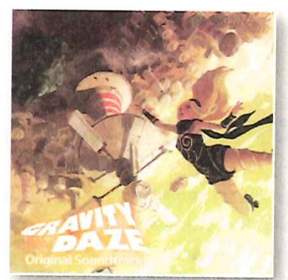
Autor
Greg Bear
Editorial
Timun Mas
P.V.P. 18 €

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS

RETRO CITY RAMPAGE
VARIOS

★★★★☆

En su piel lleva tatuada la contundente sonoridad de la NES, y en las tripas transporta un engrudo metálico que mezcla la limpieza sinfónica de los teclados de Mega Drive con el fresco topetazo alocado del homenaje musical ochobitero fácilmente reconocible: esto me suena a *Castlevania*, aquello a *Batman*... Con todo, esta banda sonora no es ningún servil refrito acústico, sino una obra muy bien compuesta que exhibe orgullosamente su vestimenta pasada de moda. (8,99 €) iTunes Store



GRAVITY DAZE/RUSH
Kohei Tanaka

★★★★☆

Se nota que el cine y el *anime* son los campos donde habitualmente trabaja el músico Kohei Tanaka. Experimental como pocas, cada corte de esta originalísima partitura es descriptivo, melódico y está cuidadosamente orquestado. Cuartetos de cuerda, sintetizadores volanderos, matices afrancesados obtenidos en base al uso del acordeón... El empleo de la instrumentación jazz como recurso narrativo remata un conjunto delicioso repleto de momentos rompedores (32 €). cdjapan.co.jp



ALISA BOSCONOVICH
Tekken Tag Tournament 2

La primera vez que vimos a esta androide pelear en el Torneo del Puño de Hierro fue en T6 Bloodline Rebellion. Ahora llega en versión Bishoujo, con una postura que se puede combinar con la de otras figuras de su misma colección para simular un combate.

Distribuidor: **Kotobukiya**
Tamaño: **20,3 cm.**
Precio: **64,99 $**



BATTLESTAR CUFFLINKS
Discreta distinción

Si el año pasado te ofrecíamos los gemelos de Los Cazafantasmas, ahora te proponemos los del Capitán Lee Adama de Battlestar Galactica, para que no te falte glamour.

Distribuidor: **Bigbadtoystore.com**
Tamaño: **2 cm.**
Precio: **44,99 €**

AIRE DE VENGADORES
Esencia de superhéroes

¿Te has preguntado alguna vez cómo huelen tus superhéroes favoritos? La firma Jads International ha lanzado una línea de perfumes basados en Los Vengadores. Desde la colonia Mark IV de Iron Man («amor up» es su eslogan), hasta esta que nos gusta mucho, Smash «Be Angry» de Hulk.

Distribuidor: **JADS International**
Precio: **39,99 €**



POR RAÚL FUZZ, DRAGÓCULA Y ADONÍAS



Todo lo que necesitas para estar a la última en vacaciones



WATERPROOF
DOLPHIN TOUCH

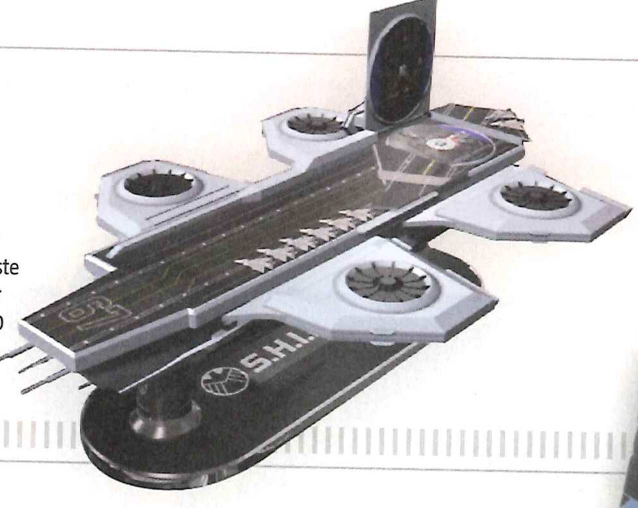
Siempre que llega el verano no podemos dejar de fijarnos en este MP3 resistente al agua que puedes usar mientras nadas. Y más ahora que se vende junto con un kit de accesorios compuesto por un adaptador de neopreno para llevarlo fijado en el brazo y dos auriculares auxiliares. **116 €** www.naical.es

¡HAZ LA MALETA!
GAEMS G155

¿Cuántas veces te has ido de vacaciones llorando a lágrima viva por no poder llevarte tu PS3 de viaje? Este maletín (51 x 38 x 17 cm) lleva integrado, en su interior acolchado, una pantalla LED HD (720p) de 15,5" y altavoces estéreo para que puedas disfrutar de tus películas y juegos favoritos a través de tu PS3. Y es que el Gaems G155 incluye adaptador de corriente para la pantalla y un cable HDMI para conectar tu consola. Su estructura, resistente a los golpes y con cierre bajo llave, lleva un sistema de sujeción para la PS3 y compartimentos para guardar los DualShock y accesorios. **249,99 €** www.projectgaems.com

LO MÁS FRIKI DEL MES
AVENGERS BLU-RAY PACK

Sin ser un artículo de licencia oficial, ni contener ningún pack con los filmes de Los Vengadores, este «contenedor» de Blu-ray reproduce el Helicarrier del grupo, y está pensado para albergar hasta 30 discos, bajo las hélices y la pista de aterrizaje. www.davesgeekyideas.com



LO MEJOR DEL MES EN...
Accesorios para PS3 y PSP

1 Gamepad wireless para PS3, completamente personalizado con imágenes de Batman Dark Knight Rises. Indeca. 39,95 €. ★★★★

2 Kit para PS Vita compuesto por estuche con print de los jugadores de La Roja, auriculares estéreo, puntero, tres estuches para guardar tarjetas de juegos, correa de cuello y colgante con limpiador de pantalla, etc. Ardistel. 19,95 € ★★★



3 Con motivo de la Eurocopa, Sony lanza un pack que incluye PS3 de 320 GB en color rojo y dos DualShock 3, también en rojo, en honor a la Selección Española. 299 € ★★★★★



MULTI PANTALLA
GALAXY NOTE 10.1

Ha sufrido algún que otro retraso para, por fin, salir a la venta retocado y perfeccionado. Este tablet Android 4.0 destaca por su función multi pantalla, que permite trabajar cómodamente con varias aplicaciones a la vez, ver páginas web, vídeos... Cuenta con un procesador de doble núcleo a 1,4 GHz y va equipado con un S-Pen, considerado como el puntero más avanzado del mercado, completamente integrado en las aplicaciones del Galaxy. Su precio aún no se ha confirmado. www.samsung.es



RESISTENTE
XPERIA ACRO S

Con certificación PlayStation y pantalla HD de 4,3" con Mobile Bravia Engine, este smartphone Android 4.0 ofrece una calidad de imagen excelente. La cámara es de 12 Megapíxeles y graba a 1080p, y cuenta con un procesador de doble núcleo a 1,4 GHz. Por si fuera poco es resistente al agua. Sin duda, un auténtico capricho. www.sonymobile.com



COMPACTA Y PROFESIONAL
NEX-F3

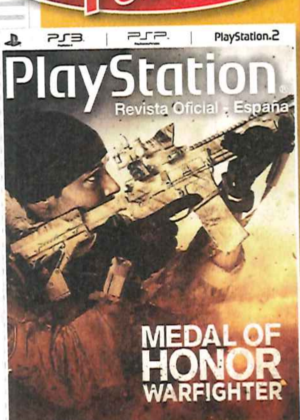
Es compacta -sin espejo- y se equipa con objetivos intercambiables para conseguir la foto deseada con calidad profesional. Esta cámara es de 16,1 Megapíxeles y permite realizar vídeos a 1080p. Lleva incorporado un flash extraíble y posee una pantalla LCD de 3" inclinable 180º para autoretratos o para realizar fotos desde ángulos casi imposibles. 600 € www.sony.es

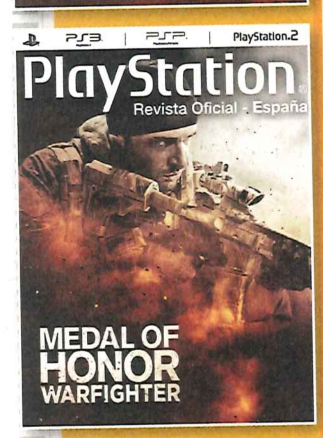


¿Quieres saber cuál es nuestro juego favorito del E3?

La feria nos ha dejado una buena colección de torpedos jugables para los próximos meses y años. Te contamos los que más nos han impactado.







El soldado impenitente de Medal Of Honor Warfighter da mucho juego. Apuntando con cara de pocos amigos, con pose despistada, con el arma hacia abajo y poniendo morritos...

Mi juego favorito es... Ni No Kuni: WOTWW



THE ELF: «PlayStation 3 no se ha caracterizado precisamente por una sólida coleccion de RPG japoneses, así que tengo tremendas ganas de echarle el guante a la obra de Level-5 y Studio Ghibli. Solo me queda esperar hasta el 25 de enero...»

Mi juego favorito es... South Park: TSOT



NEMESIS: «Trey Parker y Matt Stone, los creadores de la serie, prometen cachondearse con saña de todos los clichés del género RPG, con la complicidad de Obsidian. La imagen de ese Cristo armado me acompañará a la tumba.»

Mi juego favorito es... Beyond: Two Souls



ANNA: «Vivir y sentir; decidir y escoger... La nueva obra de Quantic Dream vuelve a superar la frontera lúdica y cinematográfica para crear una aventura gráfica paranormal. Aún conservo los pelos de punta tras ver el tráiler.»

Mi juego favorito es... NFS: Most Wanted



JOHN TONES: «Ubisoft ha sido la inesperada triunfadora del E3, con títulos variados y asombrosos. Pero yo me quedo con un clásico de EA: el nuevo NFS de Criterion, poco menos que una nueva versión de su ya mítico Burnout Paradise.»

Mi juego favorito es... NFS: Most Wanted



JAVI SÁNCHEZ: «De acuerdo, no nos han dado un Burnout, pero sí la sensación de que este Need For Speed no es un encargo -como pasó con Hot Pursuit- sino un juego 100% Criterion. Y pocas cosas hay mejores en esta vida que Criterion sacando bola.»

Mi juego favorito es... The Last Of Us



LLOYD: «El proyecto de Naughty Dog va tomando fuerza y las sensaciones no pueden ser mejores. Una apuesta arriesgada tras el éxito de Uncharted que promete convertirse en un referente, como todo lo que toca el estudio americano.»

Mi favorito es... Demo de Agni's Philosophy FF



LUCKY: «Ni es un juego (aún) ni me gustan los Final Fantasy, pero es la primera vez que veo algo que justifica realmente hablar de una nueva generación de consolas, en lugar de especular con datos que parecen restar vida a las máquinas actuales.»

Mi juego favorito es... Watch Dogs



MARÍA EMEGÉ: «Me quedo con Watch Dogs porque, aunque gráficamente muchos juegos son sublimes, la propuesta del sandbox con hackeo de dispositivos electrónicos me ha sorprendido: el cambio de luces en los semáforos me puso los pelos de punta.»

gamesTM

PS3 | Wii U | Xbox 360 | Wii | PC | iPad | PS Vita | 3DS | PSP | iPhone | DS | Arcade | Retro



¡YA EN TU QUIOSCO!

La mejor revista de videojuegos del mundo

¡180 PÁGINAS DE INFORMACIÓN EXCLUSIVA TODOS LOS MESES!